Juan Carlos Chacón Cánovas

El gran ajedrez para pequeños ajedrecistas

Guía didáctica y práctica para la enseñanza del ajedrez como herramienta en el ámbito educativo

Prólogo de Arturo Pérez-Reverte



Región de Murcia

Juan Carlos Chacón Cánovas

El gran ajedrez para pequeños ajedrecistas

Guía didáctica y práctica para la enseñanza del ajedrez como herramienta en el ámbito educativo



Prólogo de Arturo Pérez-Reverte

Región de Murcia
Consejería de Educación, Formación y Empleo

Edita:
© Región de Murcia
Consejería de Educación, Formación y Empleo
Secretaría General. Servicio de Publicaciones y Estadística

www.educarm.es/publicaciones

1ª Edición, junio de 2012
I.S.B.N.: 978-84-695-3507-3
Diseño y maquetación: Juan Carlos Chacón Cánovas

«Sé mover las piezas, como todo el mundo. Pero es un juego que no me da frío ni calor... –dirigió a Muñoz una mirada repentinamente seria–. Yo a lo que juego, mi estimadísimo amigo, es a esquivar cada día los jaques de la vida, que no es poco –movió la mano con desgana y delicadeza, en un gesto que abarcaba a ambos–. Y como usted, querido, como todos, necesito también mis pequeños trucos para ir tirando».

(Fragmento de "La Tabla de Flandes". Arturo Pérez-Reverte. Alfaguara. Madrid. 2007)

«No todo es blanco, o negro: es gris. Todo depende del matiz, busca y aprende a distinguir».

(Fragmento de la canción "Molinos de viento", Mago de Oz)

AGRADECIMIENTOS

Por encima de todos debo agradecer el haber realizado este proyecto a mi mujer, Merce, por saber aguantarme y por ayudarme en todo momento. Va por ti.

Me gustaría, aunque sé que habrá alguien de quien me olvide, dedicar este libro a algunas personas que están presentes en mi vida y de las cuales no querría pasar sin mencionar:

A mis padres y familia por cierto muy extensa y unida.
A mis amigos cercanos y de toda la vida (Marcos, Forca, Francisco, Cuñao...).
A mis compañeros de la bici.
A mis compañeros/as criminólogos.
A mis amigos/as del cole Caravaca (Katy, Miguel, Loly, Bernabé...).
A mis amigos que siempre están ahí ("pandilla basurilla", D. José Huertas, José Miguel, Manu, Sergio...).
A las maestras de educación infantil y primaria que me han facilitado siempre el trabajo, y en especial a Lola Julián por la obra de teatro.
A la gente del trabajo (Santo Ángel, Ayuntamiento, los colegios...).
A Francisca Fé Montoya y a Arturo Pérez-Reverte por sus valiosas colaboraciones que empequeñecen con su aportación mi obra y a su vez enriquecen y dan otra dimensión a la misma.
A Fátima y Miguel Ángel que han puesto orden en el “galimatías” de proyecto que presenté, y que diligentemente dieron forma.

Y sobre todo, a los niños y niñas que me han hecho así como educador de ajedrez, son miles los que he tenido a lo largo de más de veinte años, pero de todos y cada uno siempre he aprendido y me he llevado algo conmigo.

A todos vosotros/as, GRACIAS.

JUAN CARLOS CHACÓN CÁNOVAS (Murcia, 1972). Es Licenciado en Psicología, Licenciado en Criminología, Educador Social, Monitor-Entrenador Regional de ajedrez y Monitor Deportivo Nivel I (especialidad en ajedrez), entre otros. Profesor Colaborador Honorario de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia desde el año 2007. Es monitor de ajedrez realizando dicha actividad a partir del año 1992 en numerosos centros educativos de la Región de Murcia. Además es Educador social de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, aunque en la actualidad ejerce su actividad profesional en dicha categoría para el Ayuntamiento de Murcia.

Coautor del libro *Victimología Forense* (Editorial de Estudios Victimales) en el año 2010.

Como hecho de interés señalar que fue participante en los Juegos Olímpicos de Athenas 2004 como "Antorchista Olímpico".

Vive en Zarandona desde 1989.

1

ÍNDICE

2

PRÓLOGO

Es para mí un honor y motivo de orgullo contar para este libro con el apoyo y gran colaboración de uno de los mejores escritores de las Letras Hispanas: D. Arturo Pérez- Reverte. No voy a ser yo quién presente a este gran personaje y gran persona, por otra parte, que ha tenido la enorme generosidad de prestar su sabiduría y conocimientos a mi humilde obra, que por otra parte adquiere con su participación una nueva dimensión que enriquece el contenido de este modesto libro. No pedí a D. Arturo su colaboración de manera azarosa, ni mucho menos, él es un gran conocedor y practicante del ajedrez, como se puede atisbar en sus obras (véase por ejemplo en su libro "La Tabla de Flandes"), y con el texto que ahora tendréis el gusto de leer, se puede comprobar su compromiso con este juego, además del conocimiento exhaustivo de la situación y realidad que vivimos en nuestro país en torno al ajedrez. Mejor dejo este prólogo en "manos" de D. Arturo Pérez-Reverte quien con sus palabras dejará a las claras una visión y situación del ajedrez que coincide casi en su totalidad con la filosofía y percepción que yo tengo del ajedrez. Gracias D. Arturo.

SOBRE NIÑOS, VIDA Y AJEDREZ

"Hace poco pasé unos días como espectador de infantería en el legendario Magistral de León, un apasionante torneo de ajedrez que lleva veinticuatro años enrocado en la tierra natal de mi viejo amigo el capitán Alatriste. Esta vez el duelo era de campanillas: el campeón del mundo, Vishy Anand, contra uno de mis jugadores favoritos: el letón nacionalizado español Alexei Shirov, que ha estado dos veces a punto de alzarse con el título mundial. Y disfruté mucho, como digo. Una cena con Shirov me dejó en la cabeza, aparte de mucha simpatía por ese oso grandote y rubio de mirada tierna, algunas ideas útiles para cosas que ando escribiendo estos días. Pero lo que tal vez me interesó más fue el torneo de jóvenes talentos, donde una veintena de niños de entre doce y dieciséis años –el más torpe, capaz de darme mate en diez jugadas, sin despeinarse– compitieron entre

sí con objeto de jugar la última partida, los finalistas, en la misma mesa y con las mismas piezas que utilizaban Anand y Shirov.

Lo de los críos y el ajedrez es, por cierto, una asignatura pendiente en España. Demasiado pendiente, creo.

Un deporte que también es cultura; un juego antiguo como ése, fascinante, fácil de comprender ya por un niño de cuatro años, sólo es obligatorio en cincuenta colegios españoles y figura como actividad extraescolar en menos de un millar. Culpables de esto son los propios ajedrecistas, a menudo enfrascados en sus propias partidas e incapaces de organizarse para reclamar mayor presencia del tablero en los lugares adecuados; pero también son responsables los padres que, por indiferencia o ignorancia privan a sus hijos del aprendizaje básico, al menos en su fase elemental, de una disciplina que consideran menos útil que el fútbol o las manualidades artísticas. Y sin embargo, pocos juegos son tan atractivos para un niño como ese lidiar precoz dotado de reglas de cortesía y comportamiento; ese juego divertido, agresivo y elegante al mismo tiempo, que enseña a pensar con razón y lógica a cualquiera que lo practique.

En lo que se refiere a nuestra clase política, imaginen. Su sensibilidad para este asunto equivale a la de un trozo de carne de cerdo poco hecha. El ministerio de Educación y los responsables del deporte español consideran el ajedrez -cuando se les obliga a pensar en él y no tienen más remedio- como la más fea del baile: algo desconocido e incómodo, difícil de encajar en planes educativos diseñados por psicopedagogilipollas seguros de que la igualdad y la excelencia se logran mejor si los niños juegan con muñecas y las niñas al fútbol que si se enfrentan, miden y conocen, al otro y a ellos mismos, sobre un tablero de ajedrez.

Un ejemplo: aunque hace ya seis años el senado aprobó por insólita unanimidad –tendrían prisa por irse de puente o cobrar dietas– instar al Gobierno a que facilitase la introducción del ajedrez en los colegios españoles, tanto el central

como los autonómicos de entonces y de ahora se pasaron, y siguen haciéndolo, tan provechosa recomendación por el forro de sus respectivas legislaturas.

En fin. Qué quieren que les diga. Quienes de ustedes me leen desde la tabla de Flandes conocen la importancia que el ajedrez tiene en varias de mis novelas, como en mi concepción del mundo y de las cosas. Soy un mal jugador; pero crecí entre libros, marinos y ajedrecistas, y mis primeros recuerdos están unidos a la imagen de mi padre y sus amigos inclinados sobre un tablero, entre humo de cigarros y pipas. Me acerqué a ese juego desde muy niño, incluso antes de comprenderlo, intuyendo en él claves útiles sobre los misterios insondables o estremecedores de la vida. Después, los cuadros blancos y negros, las piezas en sus escaques, me ayudaron a entender mejor el mundo por donde eché a andar temprano, mochila al hombro. Gracias al ajedrez, o a los perfectos símbolos que lo inspiran –repito que soy jugador mediocre, a menudo torpe–, encajé de modo razonable el miedo al aguzado alfil, el horror de la torre devastadora, la soledad del peón aislado en su casilla, los cuadros blancos, negros, fundidos en grises, de la turbia condición humana. Y mientras estuve –todos estamos alguna vez–, tarde o temprano en el vientre del caballo de madera esperando mi turno para degollar troyanos dormidos, y luego, cuando al regreso con sangre en las uñas la vida me despobló el cielo de dioses, el ajedrez me dio respuestas, consuelo, sosiego y media docena de certezas útiles con las que ahora envejezco, leo, navego y escribo novelas. Otros van a la iglesia, y yo voy al ajedrez. De puntillas, con humildad y respeto, a ver oficiar los misterios de la vida. Como quien asiste a misa".

© Arturo Pérez-Reverte

3

INTRODUCCIÓN

"El ajedrez es un juego de inteligencia, por eso me gusta mucho. Además se necesita creatividad y memoria. Es un deporte de estrategia; eso requiere que los jugadores tienen que planear sus jugadas con el fin de llegar al objetivo del juego: dar jaque mate al rey adversario; pero todos somos compañeros e iguales en el deporte de ajedrez. En clase de ajedrez he encontrado a grandes amigos como David Hortal, y además al compartir y competir con otros colegios también puedo conocer a otras personas que viven lejos. La competiciones son divertidas, porque siempre tienen premio, especialmente el premio a la competición sana e inteligente".

(P.G.M. Alumno de 7 años de la escuela
de ajedrez de Zarandona, 2006)

Cuando comencé a concebir este pequeño y a la vez sacrificado sueño-proyecto de escribir un libro donde plasmara mi experiencia educativa en el campo del ajedrez no pensaba que mi mente era tan desordenada para compilar tanta información, experiencias, conocimientos y anécdotas como han transcurrido en mis veinte años de bagaje educativo en la enseñanza del ajedrez. Eso sí, gracias al ajedrez he conseguido poder recoger, analizar y ordenar todo esto; ese es pues el primer beneficio que no el más ventajoso de este bonito juego (precisamente he empezado a aplicarme todo lo que intento transmitir a mis alumnos/as). He querido empezar citando a un alumno y amigo; he ahí el segundo y este sí, para mí, más ventajoso aprendizaje del ajedrez: la amistad como valor en cuanto a respeto, competitividad sana, espacio para compartir una afición y saber retroalimentarse de lo que ésta aporta. Mi amigo, como yo le considero a pesar de llevarnos veinticinco años, escribió una redacción que puse como tarea un viernes cualquiera de una clase de ajedrez cualquiera. Qué rápida pero a la vez qué compleja, maravillosa, completa y personal manera de definir al ajedrez Yo quedé tan impresionado y perplejo por lo que me enseñó un niño de siete años que lo invité a que en la fiesta de fin de curso, ante casi mil personas, el niño leyera, o

más bien recitara un gran y bello canto al ajedrez que es la más parecida, inocente y tierna definición idealista del ajedrez que uno humildemente alberga en esta "cabecica" que me ha dado Dios. ¿Se puede decir más en menos espacio?, ¿se puede decir tan bien con menos palabras?, ¿se le puede añadir o quitar a éstas pocas líneas alguna idea?; seguramente podréis decir que sí a todo, pero mi entendimiento se alberga e identifica con la idea del ajedrez de este niño (P.G.M.). He ahí mi pequeño homenaje hacia él, que en realidad es hacia todos los alumnos/as que he tenido la suerte de poder influir a través de una actividad en su proceso educativo.

En cuanto a la obra que a continuación presento, la verdad es que no pretende inventar nada nuevo o ser un libro ambicioso sobre el ajedrez en sí mismo (en realidad descubriréis que hablo más de educación que de ajedrez). Más bien mi principal objetivo es el dar una visión personal, una más de la amalgama y desorganizada forma (educativamente hablando bajo mi punto de vista) que hay en este país, de entender el aprendizaje de un juego, para muchos deporte, milenario e imprescindible a la hora de la formación a edades tempranas de la personalidad, capacidades cognitivas, y otras ventajas que presenta la adecuada formación en esta actividad, que supone o debería suponer un complemento a la oferta educativa que reciben nuestros niños y niñas.

Me gustaría hacer una pequeña salvedad en cuanto a la forma de escribir esta obra; cuando digo niño, alumno, monitor, u otra acepción, lo hago en general, por lo tanto incluyo tanto al género femenino como al masculino, de hecho podéis ver que de vez en cuando sí hago la distinción escrita. Más bien se trata de una cuestión de estilo, no hay ninguna otra intención.

En un lugar del ajedrez, de cuyo bello nombre sí quiero acordarme (permitirme esta licencia), hace tiempo, allá por el año 1992, que discurría un apasionado y ansioso joven, una manera de ayudar, junto a otro grupo de muchachos y

muchachas, a que los niños y niñas del pueblo donde vivía encontraran refugio en alguna actividad de ocio, lúdica, participativa, cooperativa, entretenida, inteligente.

Empezó todo como un juego, y espero que acabe como un juego… Es todo lo que le pido al ajedrez… Ahí va eso, espero que os aporte algo.

4

EL AJEDREZ EN EL CONTEXTO ESCOLAR Y EDUCATIVO

El ajedrez es un juego milenario que simboliza a la vida, su organización y la resolución de sus conflictos, que se practica en todo el mundo y en todas las culturas, y que sirve a la educación para modelar la personalidad del niño y realzar, descubrir o afianzar capacidades intelectuales.

El ajedrez se define como un juego, un deporte, un arte y una ciencia. Como juego, posibilita una actividad donde el que aprende prueba sus habilidades estratégicas y tácticas para resolver problemas. El alumno lo hace de forma libre, agradado por un ambiente de camaradería propio del juego, pero condicionado a un sistema de reglas que el profesor va proponiendo gradualmente. Se refuerza positivamente porque ve y mide el resultado de lo que hace y comprende que sus mecanismos, en cada nivel que asciende, son valorados por el profesor y por sus compañeros. Es aquí donde se lo considera un **deporte**. El alumno percibe, a través de la comparación con libros, ejercicios, partidas y problemas que su progreso se enmarca en un orden de ilimitada complejidad.

Aunque tal vez no llegue a un gran nivel de juego (pues ello depende de factores psico-físicos que no se priorizarán en un primer tiempo de la enseñanza), el niño concibe todas las formas que lo convierten en un **artista** particular. Empieza a resolver problemas de progresiva complejidad intelectual y, eso sólo, basta para adquirir las nociones para manejar su propio intelecto. El deporte compara habilidades y, si es bien llevado por ese camino, el niño obtiene placer en medirse con otros en busca de engrandecer sus habilidades. Los torneos, organizados en función de crearle justas expectativas para su formación, son necesarios. Allí, el alumno aprende a manejar sus logros, a socializar su individualidad, a no darse tregua para alcanzar mayores niveles y templa su espíritu al servicio de un logro deportivo. Saber ganar y perder, reconociendo sus habilidades y errores, en función de su entorno, le dan una nueva dimensión que modela su carácter. No es necesario que la familia lo estimule exageradamente, ni que se impaciente, pero sí que acompañe con ganas una dedicación que depende del tiempo invertido.

El ajedrez es también una **ciencia** pues, a través de su práctica, empieza a investigar metodológicamente, con un aporte invalorable para sus desarrollos en la escuela. Cuando mide, en un torneo, sus logros, comprueba que se le instruye sobre las formas planificadas y sistemáticas de adquisición de aprendizajes. Con el simple método de prueba y error que frecuentemente se adopta en competencias, el alumno corrige su camino hacia el nivel infinito. Y si es acompañado en esta trayectoria por el reconocimiento de las habilidades propias que pone en juego, el empleo más efectivo de su inteligencia le demostrará que puede aplicar en modelos sus evoluciones. El ajedrez se estudia y se investiga y permite conseguir resultados luego de un trabajo paciente.

El ajedrez en su función educativa está organizado para lograr, en la escuela o en el club, una serie de objetivos que veremos más adelante. La presencia del ajedrez en muchas escuelas en el mundo, es debida al interés muy actual por el “enseñar a pensar” ya que el ajedrez lo abarca y comprueba específicamente.

Todos los que intervenimos en el proceso educativo de los niños/as y jóvenes, (educadores, padres, monitores, maestros...) tenemos que ser conscientes de la importancia que tiene el trasmitir valores positivos y adecuados, además de conocimientos enriquecedores y formativos que consigan dotar a las chicas/os de un abanico de posibilidades, actividades, recursos, etc. tan amplio como saludable. Hoy día la oferta es grande y variada, aunque en ocasiones los padres/madres, y niños/as se encuentran un poco perdidos a la hora de emplear con aprovechamiento el tiempo libre de estos. No es extraño ver el caso de chicas/os que durante un curso han empezado muchas actividades con gran ilusión, y que sin embargo se han visto desbordados por ellas, o se han aburrido porque no cumplían las expectativas creadas, además de tener que responder al quehacer diario de las tareas escolares que en definitiva es la parte central de su formación.

En definitiva lo que pretenderé reflejar en este libro es la idoneidad del ajedrez en la escuela, relacionándolo con la adquisición de conocimientos, aptitudes,

experiencias..., claves en este momento evolutivo de la formación integral de la persona. Desde mi experiencia y formación en el campo de la educación y el ajedrez, trataré de aportar una visión clarificadora que oriente hacia una nueva perspectiva sobre este apasionante juego.

Cada vez son más las aulas escolares que abren sus puertas al ajedrez para que su aprendizaje y práctica contribuyan al proceso de formación de los alumnos. En los últimos años estamos asistiendo, en nuestro país, a un crecimiento de la presencia del ajedrez en las escuelas, ya sea como actividad extraescolar o incluida en el horario lectivo. Otros países europeos incluyen desde hace años, la enseñanza del ajedrez en sus programas educativos; en España, en el año 1994, se presentaba, seriamente, la primera propuesta de ley que sometía a debate en el Senado la obligatoriedad del ajedrez como asignatura en los centros de enseñanza pública. La propuesta, a pesar de ser rechazada por "complicaciones presupuestarias y académicas" sirvió para que los portavoces de los principales grupos políticos se mostrasen favorables a una moción que incitase la inclusión del ajedrez como materia optativa o extraescolar. En la actualidad en marzo de 2012 el Parlamento Europeo, ha suscrito una declaración a favor de introducir el ajedrez en las escuelas. El documento es fruto de una **iniciativa** de la **Unión Europa de ajedrez (ECU)**, con la que la comunidad ajedrecística se había volcado en los últimos meses. El documento señala algunas de las ventajas que ofrece el ajedrez, como que se trata de un juego "accesible para los niños de cualquier grupo social", por lo que contribuye a "mejorar la cohesión social y la integración, así como a luchar contra la discriminación y (ayudar a) la reducción de las tasas de delincuencia e incluso la lucha contra diferentes adicciones". Por otro lado, "sea cual sea la edad del niño, el ajedrez puede mejorar su concentración, paciencia y persistencia; y puede ayudarle a desarrollar el sentido de la creatividad, la intuición, la memoria y las competencias, tanto analíticas como de toma de decisiones; el ajedrez enseña asimismo determinación, motivación y deportividad". De esta manera, los eurodiputados piden a la Comisión Europea y a los Estados miembros que apoyen la introducción del programa en los sistemas educativos de los distintos países,

además de solicitar a Bruselas que "asegure una financiación suficiente para dicho programa a partir de 2012".

Parece pues, que el fenómeno tiende a crecer y que la presencia de ésta materia en las aulas escolares será cada vez más elevada. Pero ¿por qué el ajedrez en la escuela y no otro tipo de juego de mesa? Para contestar a esa cuestión consideramos claves dos puntos de vista para entender el fenómeno: por un lado el punto de vista social y por otro, el punto de vista psico-pedagógico. Del análisis sociológico deducimos que la concepción social del juego del ajedrez ha atravesado a lo largo de la Historia por diferentes etapas, desde ser un juego que pertenecía exclusivamente a cargos ilustres de los distintos estamentos sociales, a una política de democratización cultural del ajedrez en los últimos tiempos, con una notable expansión que ha hecho posible que este juego cruce la puerta de las aulas. Otra forma de enfocar la cuestión desde el punto de vista sociológico, sería la que nos lleva a una creencia generada casi específicamente en torno a este juego de concebir al ajedrecista como una especie de máquina de calcular, de inteligencia extremadamente desmesurada. Lo que nos interesa de verdad es tratar de analizar las consecuencias que conlleva su influencia en la cultura popular en relación al porqué del ajedrez en la escuela, hallando como eje argumentativo una curiosa paradoja que esconde el mismo mito: pensamos que en él hay algo de oscuro y seductor a la vez. Oscuro porque el "pitagorín de ajedrez" suele ser asociado a una personalidad más bien fría, introvertida, excéntrica, sosa, tímida... lo que pierde interés pedagógico, especialmente, entre los países latinos, donde la calidez humana es más valorada en detrimento de las características citadas. La parte seductora de este fenómeno está fundamentada en la idea de que fomentar las cualidades intelectuales del "pitagorín de ajedrez", pero dentro de un proyecto educativo orientado a trabajar el desarrollo integral de la persona como es lo que se persigue en la escuela, se reviste entonces de un gran atractivo, en tanto el niño o la niña podrá beneficiarse de las virtudes del "pitagorín" sin que esto conlleve dejar de lado otros aspectos también importantes de su desarrollo como persona.

Abordamos ahora el “análisis pedagógico” de la cuestión que nos ocupa: gracias a los notables avances conseguidos a lo largo del presente siglo por disciplinas ligadas al mundo educativo, como pueden ser la Psicología o la Pedagogía, se ha podido descubrir y mostrar la infancia y la adolescencia. Dada la magnitud del tema y las diversas teorías propuestas sobre desde el punto de vista psicológico, pedagógico, sociológico..., no es mi intención hacer una descripción la enorme importancia que tiene el juego en relación con el desarrollo de las personas; sobre todo en aquellas que tienen una edad comprendida entre pormenorizada de las mismas, pero sí destacar la nueva dimensión tomada por el ajedrez en España gracias a la mencionada propuesta de ley en la que se solicita la plena introducción de nuestra materia en el horario lectivo de los Centros de Enseñanza Primaria y Secundaria de todo estado español. Los marcos teóricos desde donde se han elaborado las investigaciones anteriormente citadas son muy variados.

Podemos ver estudios realizados desde diversos campos de la Psicología hasta investigaciones elaboradas por el mismo mundo del ajedrez. A pesar de todo, esta heterogeneidad a nivel de posicionamientos no parece haber sido obstáculo para conseguir que surja una idea en común: el ajedrez posee un amplio abanico de virtudes pedagógicas en lo que al desarrollo psicológico de la persona se refiere. Esta afirmación también ha sido reconocida por la UNESCO, que recomendó la introducción del ajedrez en los colegios tomando como modelo la larga experiencia de los países de la Europa del Este.

Avalado por mi experiencia me gustaría destacar varias cuestiones desde el punto de vista del ajedrez en el entorno educativo escolar. En primer lugar en general el ajedrez es una actividad extra-escolar de las no consideradas como primera opción para los padres y madres a la hora de elegir entre el abanico de actividades ofertadas a sus hijos e hijas. Partimos pues de no ser elegidos de “primera mano” y ello conlleva la necesidad de hacer más “méritos” que el resto de ofertas extra-escolares. Todo ello va unido a la falta, en general, de competiciones, encuentros, u otros eventos que aporten vistosidad a la actividad (por ejemplo

el caso contrario es el del fútbol donde hay partidos de niños de forma semanal). Sin embargo el alumno de ajedrez se siente refugiado y confortado, en general, con las clases de ajedrez, de hecho el abandono de la actividad a lo largo del curso siempre la he tenido con una incidencia situada por debajo del diez por ciento. Es muy importante innovar y reforzar continuamente al alumno, hacerlo que se sienta "especial", realizando algo distinto al resto de sus compañeros; suelo organizar "mini competiciones", juegos alternativos, visionado de películas, dibujos, cuentos, y todo aquello con lo que podamos contar para sin dejar de enseñar los contenidos propiamente ajedrecísticos, mantengamos la ilusión y las expectativas ante las clases de ajedrez.

En segundo lugar debemos saber que es muy difícil que el niño tenga la continuidad necesaria para afianzar todo conocimiento dado la falta de práctica fuera de las clases de ajedrez propiamente dichas. Hoy en día los alumnos en general tienden a tener un exceso de tareas, cargas y responsabilidades que les disuaden de poder consolidar los contenidos aprendidos. Los padres y madres a su vez son reacios a llegar a casa y estar una o dos horas a la semana jugando al ajedrez. Se identifican rápidamente los alumnos que juegan en casa, que son apoyados desde el entorno familiar, podemos decir que avanzan al doble de velocidad que un principiante que dedica su hora o dos de clase con el monitor. Aún siendo así debemos insistir con notas informativas, anotaciones en la agenda del niño, repetición al mismo, en definitiva, persistir en el mensaje de hacer este juego algo cotidiano en el quehacer diario e incorporarlo a la amalgama de actividades que se hacen de forma lúdica en el hogar. No podemos cansarnos de hacer esto.

Otro aspecto a cuidar es la relación con el entorno escolar de profesorado y asociaciones de padres y madres. Normalmente damos las clases en un aula donde se imparte clase por la mañana; algunas veces es un inconveniente y debemos respetar y hacer respetar a los niños todo lo que pueda influir en compañeros y profesores. Pero también tenemos que ganarnos un espacio y un estatus que nos

haga distintos al resto de actividades que confluyen en el entorno escolar, los valores que el ajedrez supone de respeto, sacrificio, constancia, disciplina, puntualidad, orden, creatividad… no deben pasar inadvertidos en el centro escolar, y deben impregnar nuestro entorno. Esto puede parecer utópico pero es posible, y al menos hay que saber trasmitirlo dando ejemplo en primera persona, debemos recordar que en las primeras edades los niños aprenden muchas actitudes por "imitación". Hemos de ser cuidadosos pues con profesorado y AMPAS a la hora de formar una imagen seria y loable de un noble arte que dejaremos a la altura que le corresponde y que ha sabido forjarse a lo largo de la Historia Moderna de la Humanidad. Como dijo el matemático alemán Gottfried Leibniz (1646-1716), "El ajedrez es demasiado juego para ser ciencia y demasiada ciencia para ser juego".

Por último debemos integrarnos, a mi modo de ver, en la comunidad educativa. En la medida de lo posible tenemos que estar presentes en iniciativas, actos, encuentros deportivos y culturales que se promuevan desde cualquier ámbito. Hemos de saber aprovechar la ventaja que nos da la interdisciplinariedad del ajedrez, podemos estar tanto en campeonatos deportivos, como en certámenes de cuentos, dibujo, teatro, carnavales, u otros eventos que se organicen con cualquier objetivo educativo. En mis años dando clase he participado llevando por "bandera" el ajedrez en infinidad de iniciativas como por ejemplo dando charlas a padres, niños y adolescentes con el ajedrez como "vehículo" de un adecuado uso del tiempo libre para la prevención de conductas no deseables, organizando obras de teatro, conmemorando el "día del libro", interviniendo en intercambios con colegios de otros países, o utilizando el ajedrez como herramienta para mejorar y potenciar cualidades en discapacitados psíquicos (entre otros muchos ejemplos que podría poner).

5

POR QUÉ JUGAR AL AJEDREZ: CUALIDADES, VENTAJAS Y BENEFICIOS

Los beneficios educativos y formativos del ajedrez no son algo que vaya a descubrir como novedoso. Son ya consabidos los múltiples efectos positivos que aporta al desarrollo intelectual, social y personal del niño. Únicamente voy a enumerar y compilar algunos de ellos con el fin de poner de manifiesto un hecho con el que nos desenvolveremos en la docencia. Lo que pretendemos no es otra cosa que dotarles de una herramienta útil y didáctica a la par que amena y divertida, que aumente sus capacidades intelectuales y psicológicas con el objetivo de que puedan utilizarlas en el futuro para la realización de cualquier otra actividad, aumentando las probabilidades de éxito en ella.

Empezaré pues con un listado de objetivos que debemos tener en cuenta, y que estarán presentes en el quehacer diario con los niños sirviéndonos de referencia en nuestro trabajo; entorno a ellos cimentaremos las actuaciones dotándolas de contenidos atractivos con una metodología adaptada a los grupos y necesidades personales que nos vayamos a encontrar:

- Ofrecer a los niños y niñas una actividad saludable, enriquecedora y divertida que puedan incorporarla a su repertorio de alternativas en su vida.
- Fomentar la responsabilidad y el dominio de sí mismo a la hora de la toma de decisiones.
- Presentar a los alumnos el ajedrez como un espacio de comunicación e intercambio de ideas.
- Posibilitar la tolerancia ante las situaciones restrictivas o problemáticas, y la tenacidad en la búsqueda de situaciones.
- Potenciar cualidades mentales como la atención y concentración.
- Promover una actitud reflexiva para encontrar alternativas a la resolución de problemas, formulando argumentos lógicos.
- Proponer una actividad lúdica que requiere de habilidad para la resolución

de distintas situaciones problemáticas.

- Observar distintas relaciones de causa y efecto que se producen en el transcurso del juego.
- Asumir actitudes de buen deportista respetando las normas y aceptando adecuadamente las situaciones de victoria y derrota.
- Adquirir hábitos de solidaridad y tolerancia en las relaciones sociales, valorando críticamente las diferencias de tipo social y rechazando cualquier tipo de discriminación.
- Formar una imagen lo más ajustada a la realidad posible de sí mismo para así conocer virtudes, potencialidades y defectos.

Una vez expuestos estos objetivos tan ambiciosos como deseables pasaré a hablar de capacidades que se desarrollan con el aprendizaje del ajedrez, y de cómo tenemos que tenerlas presentes según sea el desarrollo evolutivo del niño o niña.

De las capacidades que están implicadas en el ajedrez, voy a exponer las que me parecen más interesantes recogidas de distintos autores y considero más importantes para nuestro trabajo diario como monitores. De entre ellas destacan las capacidades psicológicas intelectuales, sociales y culturales.

1) CAPACIDADES PSICOLÓGICAS INTELECTUALES

- **Atención y concentración**

  Son dos de las capacidades que más rápidamente desarrolla el ajedrez en quienes lo practican. El desarrollo de una partida puede ser arduo, con múltiples alternativas y tener una duración significativa. Una falta de atención puede ocasionar la pérdida de la misma. Por lo tanto, el ajedrecista debe mantener un altísimo grado de atención y concentración durante la misma. Esta mejora en

la capacidad de concentración se llega a manifestar también en otras áreas de desempeño de la persona.

- **Análisis y síntesis**

El jugador de ajedrez se encuentra en cada jugada con la necesidad de contestar la amenaza del rival y a la vez amenazar alguna pieza del contrario, pero son diversas las posibilidades tanto en defensa como en ataque. Ha de analizar cada una y sintetizar cual es la que mejor cumple los requisitos; este proceso se repite a lo largo de cuarenta o cincuenta jugadas que dura una partida normal. Son normales los ejemplos de alumnos y alumnas que pueden hacer combinaciones de tres jugadas y hemos de tener en cuenta que cada jugada puede tener más de una respuesta.

- **Memoria**

Debido a la multitud de alternativas para cada jugada durante una partida de ajedrez y al relativo corto tiempo para escoger la mejor respuesta, para el ajedrecista la memoria es un aliado muy importante. Muchas de las repuestas pueden basarse en la experiencia o el conocimiento del ajedrecista de posiciones similares jugadas o estudiadas en otras partidas. El ajedrez por tanto activa y desarrolla la memoria no solo en niños, sino también en adultos y personas mayores. Se ha comprobado con éxito que su práctica continuada previene déficits cognitivos devastadores producidos en enfermedades neurodegenerativas como el Alzheimer.

- **Razonamiento lógico-matemático**

El tipo de razonamiento que se utiliza en ajedrez es el mismo que se utiliza en las matemáticas. En una partida pensamos de manera lógica para intentar incurrir en el menor número de errores, dentro todo de un sistema matemático formal que es el ajedrez. Para comprender mejor la relación entre las matemáticas

y el ajedrez, me parece muy interesante la comparación que hace Mariano Perero (1994): *"La matemática, como un sistema puramente formal, se puede comparar con el ajedrez, los elementos primitivos en ajedrez son las 32 piezas y el tablero; los axiomas son las descripciones de los movimientos de las piezas, no son evidentes, no son ni verdaderos ni falsos, son así y se aceptan sin discutir, las reglas del juego constituyen la lógica del sistema. Nadie se pregunta si el ajedrez es verdadero o falso, lo único importante es saber si se siguen las reglas"*.

- **Creatividad e imaginación**

El ajedrez desarrolla la imaginación y la creatividad, te propone ser novedoso e inventivo para mejorar siempre el nivel de tu juego: existen miles de combinaciones que aun no han sido jugadas. En el ajedrez no es suficiente con responder a las jugadas del oponente o tratar de seguir patrones de jugadas estudiadas o practicadas previamente. A fin de lograr ventajas claras sobre su oponente, el ajedrecista debe imaginar posiciones distintas a la que está presente en el tablero y definir estrategias que le permitan llegar a ellas. A partir de esta idea creará un plan de acción, mediante jugadas que obliguen o equivoquen al rival, para modificar la posición de las piezas y conseguir la mejor jugada. Ha de ser más rápido e imaginativo que su contrario en la creación de nuevas posiciones.

2) CAPACIDADES PSICOLÓGICAS SOCIALES

- **Aceptación de las normas**

Existen unas reglas y normas específicas en el ajedrez a las que hay que ajustarse para jugar. Son tan claras y determinantes estas reglas que el jugador de ajedrez rápidamente se acostumbra a jugar sin árbitro. Ayuda al niño desde pequeño también a comprender que en todas las facetas de la vida se encontrará con normas que debe aprender a aceptar.

- **Aceptación del resultado**

  El jugador de ajedrez acepta, en general, de buen grado, el resultado de la partida. El ganador no es más alto, ni más fuerte, ni más rápido que el perdedor, simplemente ha jugado mejor.

- **Formación del carácter:**

  a) Concepto de organización:

  El jugador analiza los problemas, como hemos visto y sintetiza para encontrar la mejor solución, pero después ha de planificar la acción porque el orden de las jugadas no es indiferente y ha de combinar jugadas con diferentes piezas en un orden dado. Es decir, ha de organizar. Por eso, se habitúa al concepto de organización y la consecuencia es que acepta fácilmente el trabajo en equipo y se integra con facilidad en el mismo.

  b) Control emocional:

  Por las propias características del juego y la forma en que se desarrolla, el ajedrecista ha de controlar sus emociones al máximo. El desarrollo de una partida de ajedrez requiere un alto grado de control emocional. No se puede dejar llevar por la ira o la frustración ante una mala jugada porque estará perdido. Ha de pensar y reflexionar con el mayor cuidado y actuar en consecuencia.

  c) Expresión razonada:

  Como consecuencia del desarrollo de la capacidad de análisis, del razonamiento lógico-matemático y del cálculo numérico se desarrolla la facilidad de expresión. Si se ha pensado bien lo que se ha de hacer no ha de haber problemas para expresarlo con la voz, si fuera necesario. Hay casos de niños con dislalia, que cuando juegan a ajedrez hablan correctamente; este problema

disminuye en su vida normal cuando aumentan las clases de ajedrez.

d) Sentido de responsabilidad:

En el ajedrez, como en la mayoría de los deportes individuales, tanto el éxito como la derrota dependen únicamente del individuo. En este deporte, un jugador no puede culpar a nadie de sus errores; pero tampoco puede decir que el resultado es fruto de la mala suerte o de factores exógenos.

e) Autoestima:

Probablemente porque es un combate mental, el jugador de ajedrez valora mucho el esfuerzo que representa mejorar el juego, de manera que a medida que va mejorando el nivel va aumentando la autoestima El niño que empieza a comprender algunos de los misterios del ajedrez va tomando confianza en su capacidad para emprender otro tipo de estudios y de acciones. A menudo se ven niños a los que el aprendizaje del ajedrez hace aumentar su autoestima estado, la socialización y la pérdida de timidez.

f) Toma de decisiones:

Son muchas las veces que en el ajedrez, mucho más que en cualquier otro juego, se ha de tomar una decisión que ha de ser la definitiva y sin consultar con nadie. El ajedrez es un juego de decisiones. Además de decidir qué jugada hacer y qué plan adoptar, hay que tomar también decisiones de carácter práctico sobre cómo administrar el tiempo y si es preferible emplear la intuición en vez de intentar calcular cada variante hasta el final.

3) CAPACIDADES PSICOLÓGICAS CULTURALES

Todo lo que sea desarrollar la mente supone una mejora cultural porque prepara para aceptar nuevas ideas y nuevos puntos de vista. Pero en el ajedrez concurre

otro aspecto muy interesante y es el de la armonía en el movimiento de las piezas. En los torneos de ajedrez suele haber un premio de belleza para el ganador de la partida con combinaciones más espectaculares y mayor armonía en los movimientos de las piezas. El ajedrecista acostumbrado a buscar la armonía en sus jugadas estará más predispuesto a encontrar la belleza en la armonía de los sonidos (música) o en los colores (pintura).

En cuanto al **Desarrollo Evolutivo** en los niños y niñas, diversas ramas de la psicología (evolutiva y del desarrollo entre otras) se encargan del estudio del comportamiento del ser humano desde su nacimiento hasta su muerte, prestándoles especial atención a los cambios que se producen en las características físicas, cognitivas, motoras, lingüísticas, perceptivas, sociales y emocionales de todos ellos. Para sus teóricos, los niños van atravesando una serie de etapas o estadios del desarrollo que tienen una naturaleza madurativa, es decir, están programadas biológicamente. El progreso cognitivo por tanto, está muy relacionado con la maduración del Sistema Nervioso. A su vez, para que este paso sucesivo de etapas se produzca correctamente y el niño se desarrolle normalmente a todos los niveles (motor, cognitivo, social y moral) es necesaria la acción de agentes externos que faciliten la aparición de los diversos estadios o etapas. Familia, escuela, grupo de iguales, la educación y otros agentes externos, son básicos para un desarrollo normal del niño/a en cuestión. Es en este punto donde defendemos la importancia del ajedrez como herramienta educativa externa, como uno de esos agentes que promueven el desarrollo evolutivo cognitivo en niños y niñas. Debido a que la practica del ajedrez requiere de cierto nivel de inteligencia y de capacidad intelectual, vamos a profundizar un poco más en el desarrollo cognitivo de los niños. Para ello y aunque sea de manera sucinta para Piaget, las capacidades psicológicas y cognitivas del niño (inteligencia, memoria, madurez, etc.) se desarrollan progresivamente desde su nacimiento hasta la adolescencia. Según este autor, verdadero impulsor de la Psicología Evolutiva en el siglo XX, este desarrollo intelectual y

cognitivo de los niños, está claramente relacionado con el desarrollo biológico. El desarrollo intelectual es necesariamente lento y también esencialmente cualitativo: la evolución de la inteligencia supone la aparición progresiva de diferentes etapas o estadios con unas características u objetivos específicos que los niños deben adquirir y alcanzar, para poder pasar a la siguiente etapa. La práctica continuada de ajedrez y el desarrollo paralelo de muchas de las capacidades psicológicas y cognitivas de los niños, ayudan a que esta transición entre etapas se realice mejor y más rápidamente. Centrándonos en las edades que nos interesan veremos que en la "*etapa preoperacional*" comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc. Un segundo factor importante en esta etapa es la Conservación, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se vierte en un vaso alto y fino, los niños en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura. Esto es debido a la incapacidad de los niños de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura. En esta etapa, los niños que practican ajedrez son capaces de establecer imágenes mentales de las piezas y pueden ya colocarlas correctamente en el tablero. Una vez aprendidos los nombres de las piezas a través del juego, los niños en este estadio pueden realizar operaciones más complejas en las que integren las piezas con sus movimientos, empezando a asimilar y comprender algunas de las reglas básicas del ajedrez. Es en este momento cuando la actividad ajedrecística empieza a desarrollarse y la entrada en el siguiente estadio, el de las operaciones concretas, se ve facilitado. La etapa

de las "*operaciones concretas*" tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Pueden entender el concepto de agrupar, sabiendo que un perro pequeño y un perro grande siguen siendo ambos perros, o que los diversos tipos de monedas y los billetes forman parte del concepto más amplio de dinero. Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos (aquellos que han experimentado con sus sentidos). Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o tocado, continúan siendo algo místico para estos niños, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse. En este estadio, los niños manipulan y comprenden perfectamente las reglas de este juego a la vez que empiezan a desarrollarse en ellos capacidades de abstracción típicas del siguiente estadio ("*operaciones formales*"). Es en este estadio o etapa donde los beneficios de nuestro juego son muy visibles al incrementarse exponencialmente las capacidades psicológicas de los niños practicantes, en comparación con otros niños que no lo practican. Además, este desarrollo intelectual y cognitivo superior en estos chicos, favorece el paso de este estadio al siguiente, el de las operaciones formales. Debido a este hecho, muchos autores coinciden en señalar esta etapa como la más propicia para la enseñanza del ajedrez.

El ajedrez, utilizado de manera adecuada, puede ser uno de los agentes que incida positivamente en el desarrollo evolutivo de niño. El entrenamiento en este juego, para que sea útil, debe ajustarse al nivel de desarrollo por el que está pasando cada niño, de ahí la importancia que tiene conocer los diferentes estadios del desarrollo cognitivo y sus características, para poder realizar una enseñanza que se ajuste a sus niveles de desarrollo presentes. Niños demasiado pequeños tendrán problemas para comprender hipótesis, y algunas otras instrucciones dentro de ámbito del entrenamiento deportivo ajedrecístico, debido a que sus estructuras cognitivas no están lo suficientemente desarrolladas. Además un sobre-

aprendizaje (demasiada carga de trabajo, clases muy largas de ajedrez) puede ser nefasto y revertir todas estas bondades que hemos estado enumerando algo que el monitor debe prevenir. El desarrollo cognitivo del niño y el paso sucesivo de una etapa a otra se verá facilitado por una mejora gradual de las capacidades psicológicas del niño, capacidades estas que como ya hemos visto anteriormente, son desarrolladas a través de la práctica continuada del ajedrez.

En edades escolares es posible iniciarlos en la práctica del ajedrez ya sea para efectos de diversión y entretenimiento, de competición o para apoyar en los niños el desarrollo de las capacidades intelectuales y las habilidades de inteligencia emocional ya desde edades muy tempranas. No obstante, se debe de tener sumo cuidado en cómo introducir al niño al mundo del ajedrez y mantener su interés en él, pues un mal manejo a edades tempranas podría perjudicar su interés y su aprendizaje y desaprovechar así las bondades de esta excelente herramienta educativa.

Una actitud pedagógica principal es tener unos criterios para ofrecer claro un servicio a través de una propuesta en determinado ámbito. La actitud humilde de verificar cada tanto si estamos cumpliendo con las propuestas que sustentamos y cómo lo estamos haciendo es determinante de la validez de un trayecto de enseñanza-aprendizaje. Aquí expongo una serie de intenciones que deseo para el aprendizaje de nuestra materia. En general es deseable:

- Que los niños, a través del aprendizaje del ajedrez sistemático y programado descubran sus habilidades intelectuales.
- Que aprendan a aceptar que no todas las actividades de recreación y juego se satisfacen con el deporte de fuerza o actividad física, ni tampoco con los, muy frecuentemente alienantes, juegos de consola, ordenador, móviles.

- Que participando de un deporte que no los limita para compartirlo con sus mayores, les permite una madurez de intercambios sociales de mayor envergadura.

- Que el ajedrez, por su valor cultural y difusión en todo el mundo, les abra una visión más amplia de sus posibilidades.

- Que sus potenciales obtengan un respaldo de la comunidad que los responsabilice de trasmitirlos a sus iguales.

- Que aprendan a transferir habilidades adquiridas en el juego a todos los dominios en que se encuadren sus progresos y motivaciones.

- Que encuentren, en el método de estudio del juego, las enseñanzas de conductas que, a veces, complementan el desarrollo curricular de las escuelas.

- Que, por comprender su propio valor medible en el deporte, logren la valiosa autoconfianza que propicia el superar dificultades en todas sus actividades.

6

CONTENIDOS DEL AJEDREZ

Brevemente antes de pasar a los contenidos ajedrecísticos propiamente dichos hemos de aludir al concepto de "juego". "Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente". Huitzinga. 1938. Homo Ludens (Alianza). Es la definición más aceptada.

Además tenemos que acudir a diversas corrientes filosóficas y científicas para encuadrar de forma adecuada al ajedrez como herramienta pedagógica y lúdica. De entre todas destaca la ya conocida "Teoría del Juego". Multitud de autores han desarrollado este concepto, pero destacaremos por su importancia e influencia en la Psicología Evolutiva a Jean Piaget (1896-1980) gran impulsor de la Psicología Infantil. El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget, juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: juego sensoriomotor, juego simbólico (caracterizado por la construcción de símbolos a partir de distintas capacidades y esencial para el equilibrio afectivo e intelectual del niño) y juego reglado (caracterizado por practicar y adquirir un grado de conciencia de la regla).

1) OBJETIVOS AJEDRECÍSTICOS ESPECÍFICOS

- Conocer la estructura, elementos, dinámica, y reglas del juego del ajedrez.
- Tener una actitud crítica que nos permita admitir errores y analizar aciertos.
- Profundizar en el estudio de la táctica y la estrategia del juego como medio para el desarrollo del razonamiento lógico.
- Adquirir un talante deportivo respeto a las normas.
- Practicar el juego como ocupación saludable del ocio y tiempo libre.

- Mantener una actitud positiva orientada al aprendizaje sin ser presuntuoso o anticipando conocimientos que no se han adquirido o consolidado.
- Estimular el pensamiento táctico: visualizar posiciones de mate y jugar con plan de ataque.

2) LAS FICHAS. *"Las verdaderas protagonistas"*

Una de las dos partes del juego del ajedrez es precisamente la de las fichas. Si uno se pone a pensar sobre las piezas de ajedrez y su significado, se encontrará con que éstas guardan gran similitud con ciertos aspectos del mundo en el que vivimos, es más, están inspiradas y relacionadas con personajes de la Edad Media, época en la "floreció" y se desarrolló en gran medida el ajedrez.

Cada pieza tiene su propia personalidad y características que le otorgan y la dotan de unas funciones específicas dentro de la complicada o a veces simple "maraña" de esta disciplina. Los movimientos sobre el tablero se adecuan a la perfección con su personaje real; el rol desempeñado por cada una nos hace retrotraernos a una batalla que se dio o se dará en ese inmenso campo de juego que es el tablero.

Al empezar una partida, cada jugador ha de tener dieciséis piezas, uno de color blanco y el otro de color negro. En total pues sumarán treinta y dos piezas, que ocuparán la mitad del total de las casillas del tablero. Se situarán en un extremo cada bando, alineándose de forma que parecen dos ejércitos dispuestos a iniciar una frenética batalla. Cuando comenzamos a introducir estos conceptos tan abstractos a los niños/as (en adelante utilizaré genéricamente "niños"), es adecuado el ir incorporando sencillos conceptos, muy válidos para el posterior entendimiento del "universo ajedrecístico", sobre todo los que guardan relación con la geometría (con la forma de las casillas y el tablero), aritmética(sobre todo sumas y rectas

con las que haremos contar las fichas y casillas), o incluso espaciales (como verticales o columnas, horizontales o filas y diagonales).

Habitualmente empiezo la descripción de las fichas en el orden ascendente de menor a mayor valor (peón, caballo, alfil, torre, dama y rey) por el simple motivo, avalado por la experiencia en la enseñanza del ajedrez, de mover antes las de menor valor además de ser las primeras con las que los niños se relacionan. En este primer paso de conocimiento del "material", es muy útil decir o invitar a imaginar a qué se parecen las fichas, de dónde viene su nombre, qué pueden y qué no pueden hacer a nivel general, además de otras técnicas que se amoldan a la idiosincrasia o características del grupo de niños a los que se va a enseñar. Lógicamente, cuanto más reducido es el grupo más facilidad para el mecanismo de aprendizaje y retención de los contenidos, puesto que existirá mayor grado de atención y menos elementos que distraigan a los pequeños.

3) VALOR DE LAS FICHAS

Lo consabido a nivel general de que el ajedrez es un juego donde predomina lo cualitativo sobre lo cuantitativo es muy difícil de comprender por niños de temprana edad, donde ellos conciben el juego como uno más de piezas y que normalmente el que más tiene es le que va ganando. Con la evolución natural de la personalidad se irá comprendiendo todo esto y el "espíritu del juego". Como docentes tenemos que tener paciencia y no tratar de adelantar inadecuadamente proceso natural del desarrollo evolutivo de todo niño; otra cosa es saber estimular el aprendizaje e ir introduciendo conceptos y situaciones que propicien la adquisición de conocimientos cuanto antes. Está comprobado que la práctica continuada del ajedrez propicia el desarrollo cognitivo y ayuda a la transición entre etapas o estadios evolutivos ya que se estimulan y agudizan muchas capacidades psicológicas y cognitivas.

Teniendo en cuenta todo esto, cuando se está practicando cualquier tipo de juego, sea el que sea, operativamente nos gusta saber si vamos ganando o perdiendo, o dicho de otra forma, cuál es nuestra situación, más o menos ventajosa. Por supuesto a edades tempranas el ir ganando va ligado con la cantidad: tener más que el adversario. Sutilmente se les debe ir inculcando a los niños el concepto de "valor" o de "calidad", no todas las piezas valen lo mismo, así pues apoyamos esto con un valor numérico que se asignan a cada una, y que clásicamente viene siendo así:

- peón = un punto
- caballo = tres puntos
- alfil = tres puntos (algunos le dan tres y medio o cuatro puntos)
- torre = cinco puntos
- dama = diez puntos
- rey = no tiene asignada una puntuación, puesto que su valor es la partida

• ***Ejercicios recomendables***

Sobre el tablero: ir contando puntos interrumpiendo la partida, contar piezas capturadas y su valor, y las que aún permanecen en el tablero.

Fuera del tablero: hacer sumas y rectas dibujando fichas, hacer juegos de balanzas, y como señalaré durante todo lo que recomiendo, hacer todo aquello que el monitor vaya improvisando con ayuda de su imaginación y creatividad.

4) EL PEÓN: “ESE PEQUEÑO GRAN OLVIDADO”

El peón es la ficha que movemos valor tiene pero más numerosa del ajedrez, parte cada bando con ocho de esta piezas, generalmente no es apreciada en su medida por el aprendiz en sus primeros envites del juego. Su evolución y valor va marcando así mismo el grado de aprendizaje que se va adquiriendo en cuanto a conocimientos ajedrecísticos. Así pues correlaciona primitivamente nivel de juego con la mejora del uso que se hace de los peones; si al principio al pequeño jugador no le importa perder peones dado la cantidad que tiene, poco a poco va comprendiendo la importancia y valor en el desarrollo de la partida.

Con mis alumnos pequeños empiezo a introducir conceptos del peón de forma ejemplificante, personalizando sus movimientos con compañeros o conmigo mismo, o haciendo fichas de trabajo (aportaré algunas de ellas en los anexos). Es fundamental que retengan muchos conceptos entre los que están los siguientes principales:

- El peón es la única ficha del ajedrez que no puede moverse hacia atrás, es decir volver sobre sus pasos.
- El peón es la única pieza que come diferente a como mueve, su avance es vertical, pero captura fichas contrarias en forma diagonal. Esto le cuesta trabajo al niño entenderlo al principio, por ello hay que incidir de especial manera.
- Por supuesto se le enseña al alumno sus movimientos: siempre mueve un paso excepto cuando sale de su posición, de la que pude hacerlo también con dos pasos.
- La promoción del peón: es difícil comprender por parte del niño, sobre todo a los más pequeños, el hecho de transformarse en otra ficha cuando alcanzan la casilla del extremo contrario, cuando la naturaleza de la ficha es otra a lo largo de la partida. Les introduzco metáforas como las de un premio para el

peón, y sobre todo una que en los últimos años: el peón evoluciona en sus cualidades a mejor como lo hace un "Pokemon"; desde mi experiencia y a modo de regla casi mnemotécnica, funciona muy bien y consolida el concepto de "Coronación" del peón.

- Conforme va consolidando estos conocimientos se les va introduciendo conceptos como: "peón doblado", "peón aislado", "peón pasado", "cadena de peones", "comer al paso", y otros que van surgiendo en el aprendizaje cotidiano con el profesor y otros compañeros.

• ***Ejercicios recomendables***

Para los niveles más básicos de iniciación son recomendables ejercicios sobre el tablero, fuera del mismo.

Sobre el tablero: partida con peones únicamente, a los que se puede ir añadiendo poco a poco otro tipo de fichas, desplazarse con el peón a casillas concretas, "coronación" del peón, comer al paso, entre otros.

Fuera del tablero: elabora tu propio peón (podemos usar muchas y variadas técnicas que se emplean en el aula como la plastilina, colores, puzles, etcétera), personificación del peón ("me muevo como un peón", el ajedrez "humano"), medios audiovisuales e informáticos, y otros que están abiertos a la propia improvisación y capacidad de creación del monitor e incluso del alumno.



5) EL CABALLO: "MI REINO POR UN CABALLO"

Aunque en este modesto libro, basado en mis experiencias en la enseñanza del ajedrez, esté describiendo todas las fichas en un orden de menor a mayor valor en cuanto a la jerarquía ajedrecística de las fichas, a la hora de enseñar los movimientos a los alumnos el caballo lo dejo para el final, cuando ya han aprendido a mover las otras fichas. El motivo es que en cuanto a la percepción de las fichas de ajedrez que se forma el niño, el caballo hace algo distinto conceptualmente al resto: salta o más bien tiene la capacidad de saltar por encima de las otras fichas, es decir, se puede mover libremente por el tablero aunque esté bloqueado. Eso mismo es lo que lo hace tan especial y el principal motivo de que dedique una especial atención.

Lo primero que se le dice al aprendiz es que el caballo mueve tres pasos en forma de "L" mayúscula. Es en este momento cuando hay que tener en cuenta, sobre todo con los niños de educación infantil (tres, cuatro y cinco años), que les cuesta aún reconocer las letras o incluso algunos aún no las han aprendido y consolidado, y es más, todavía complicamos la cuestión cuando les indicamos que esa "L" mayúscula puede estar girada hacia cualquier lado. Debemos insistir mucho con esta ficha ya que de los primeros momentos de su aprendizaje puede depender el posterior desarrollo de la retención de estos nuevos conocimientos. Personalmente el caballo me parece una ficha especialmente interesante, bonita y muy especial que además te permite muchísimas y variadas formas de hacer una clase entretenida y lúdica.

• ***Ejercicios recomendables***

Sobre el tablero: hay gran variedad en este sentido, desde ir señalando casillas en el tablero e ir alcanzándolas con el caballo describiendo sus movimientos, hasta hacer batallas de peones contra caballos, buscar el camino más corto hasta

una posición señalada, o acostumbrar a los pequeños a mover el caballo a casillas centrales, entre muchos otros ejercicios.

Fuera del tablero: es muy recomendable en estas primeras edades la personificación de las fichas y más ésta que es un animal muy apreciado, conocido y entrañable para los niños. Podemos hacer caballos de distintos materiales (plastilina, recortables, madera), "sopas de letras" siguiendo los movimientos de esta pieza, o incluso adoptarlo como la "mascota" del ajedrez poniéndole un nombre elegido por los niños.



6) EL ALFIL: "EL CABALLERO DEL AJEDREZ"

A pesar de que el origen de esta ficha más tiene que ver con su pasado "Clerical" que al de un "Caballero", personalmente les suelo asociar a mis alumnos el alfil al "Caballero" que escolta y protege a su dama o su rey. Todos los monitores de ajedrez en alguna ocasión nos hemos encontrado, sobre todo al principio de enseñar a los niños la ficha del alfil, con la dificultad para aprender y retener el nombre por parte de los niños, es una palabra que no han oído nunca, no la asocian a nada concreto ni a nada que haya en un "imaginario reino", es la pieza que más les cuesta recordar. Algo similar a que pasa con el peón, aunque este es conservado en el recuerdo del alumno antes (quizá por que es el más numeroso "obrero" del ajedrez y el primero que aprenden).

La principal característica que hay que subrayar e insistir es la de su movimiento en forma diagonal, que si bien no es exclusivo de esta pieza, sí que la define y se la asocia al ser estilizada y directa en forma y trayectoria por el deambular sobre el tablero. Las dificultades que tienen los pequeños al comenzar a mover el alfil suelen ser sobre todo ir por la diagonal correcta y no cambiarse de color (suelen ir en diagonal sin importarles el color de esta), y no saber donde parar con un sólo movimiento de ficha (o bien hacen "zigzag" o bien no paran el movimiento cuando deben hacerlo). Señalar en este punto al respecto que pese a esas carencias como comienzo no está mal ya que van adquiriendo el sentido de la diagonal (están acostumbrados a las líneas rectas), pero enseguida hay que corregir e insistir para que realicen el movimiento de manera correcta.

• ***Ejercicios recomendables***

Sobre el tablero: disponemos de unos cuantos muy útiles, entre los que están:

- Poner el alfil en una casilla, señalar una posición donde tiene que llegar y contar las casillas por las que pasa.
- Pintar los cuadraditos por donde atraviesa o por donde no puede hacerlo.

- Poner fichas en la trayectoria del alfil e ir “comiendo” adversarios.
- Ir haciendo movimientos de zigzag para consolidar su movilidad sobre el tablero.

Fuera del tablero: nos encontramos los ya habituales y consabidos de fichas de trabajo como colorear, recortar, dibujar personificando, transformar el alfil en cosas u objetos idealizados por el niño (por ejemplo un “cohete espacial”), trabajar con plastilina, madera (palos de los helados), plásticos, etcétera.



7) LA TORRE: "MI CASTILLO ES MI FORTALEZA"

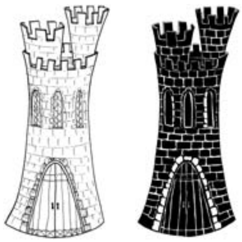
Posiblemente, junto al caballo, la torre se convierte en la ficha más "visual" y con un significado más lógico; es una pieza defensiva, robusta, y que además transmite seguridad ya que su origen es el de una fortaleza donde protegeremos al rey de los ataque rivales que a bien seguro tendrán lugar. Los niños asocian la torre a un Castillo, y esto lo tienen bastante asimilado e interiorizado desde que son muy pequeños.

Sus movimientos son fáciles de enseñar, esto es, a través de filas y columnas que además les ayuda a reafirmar los conceptos espaciales de vertical y horizontal. La mayor dificultad en los principiantes radica en asimilar que esta ficha es más útil cuanto más larga es la partida y más espacios hay, tenemos pues que hacer hincapié con los principiantes en la correcta ocupación de filas y columnas para con ello hacer el uso adecuado destinado a la torre. La torre marca los límites del tablero por su posición sobre él en las esquinas del mismo y en mi opinión invita a moverla con demasiada rapidez en el momento que pueden los alumnos, con esto estratégicamente no alcanza el valor deseado para esta ficha; tenemos que tener paciencia y comprender que la propia maduración del jugador de ajedrez hará a este consciente del verdadero valor de esta importante pieza.

• ***Ejercicios recomendables***

Sobre el tablero: al igual que con otras fichas, dentro del tablero es aconsejable el alcanzar posiciones, ir "tomando" contrarias que me encuentro en el camino de la torre, ocupar columnas vacías donde no hay fichas, pintar filas o columnas por donde puede pasar, poner la torre en una casilla, señalar una posición donde tiene que llegar y contar las casillas por las que pasa, pintar los cuadraditos por donde atraviesa o por donde no puede hacerlo, u otros que creamos aconsejables.

Fuera del tablero: podemos hacer "fichas de trabajo" similares a las de otras piezas(recortables, moldeables, coloreado), juegos en tablero gigante o en pistas deportivas(desplazándonos por ejemplo en vertical u horizontal), además de otros mencionados anteriormente.



8) LA DAMA O REINA: "LA MEJOR FICHA DEL AJEDREZ"

Dentro de un mundo y una sociedad como la nuestra con profundo arraigamiento "machista" sorprende que un juego tan antiguo como el ajedrez, dentro del entorno y la época donde surgió, concediera tal grado de importancia a una figura femenina como la reina o dama. Estamos, pues, ante otro gran valor, uno más, de los que está impregnado este apasionante y sorprendente juego, y que hoy día es un concepto más que actual: la igualdad. El ajedrez permite trabajar con el alumno multitud de áreas transversales y rompe con muchos esquemas y prejuicios preconcebidos que las personas, incomprensiblemente, hacemos propios. Ésta disciplina hace igual a todo el mundo, ya sean hombres o mujeres, de una u otra raza, tengan tal o cual idea. Aquí, sobre esta premisa, es donde el monitor debe hacer continuamente hincapié, aún más en lo positivo de nuestro juego, y en la poderosa herramienta que poseemos para educar de forma sana y libre. Hablaremos en otro capítulo del valor social del ajedrez.

Al principio algunos niños, cada vez menos eso sí, se sorprenden cuando les digo que me gustaría ser la dama del ajedrez, pero cuando lo asumen como algo normal y natural, se liberan de rescoldos de prejuicios aún instalados en nuestra cultura. La dama es el pilar fundamental que sostiene a las otras fichas, y ello es pues un mensaje que no debe pasar desapercibido cuando enseñamos este milenario juego.

Al niño le es fácil comprender el movimiento de la dama pues ya ha aprendido previamente las otras piezas, puede desplazarse como todas menos como el caballo. Lo más costoso es evitar que la ficha más preciada (la dama) corra peligro desde el primer momento del envite: los principiantes siempre caen en la trampa de jugar en exceso con la dama, exponiéndola a peligros innecesarios prematuramente.

• ***Ejercicios recomendables***

Sobre el tablero: poniendo la dama en casillas centrales del tablero (e4, e5, d4, d5), la desplazo hacia todos los sitios posibles en un tablero vacío. Se puede repetir el mismo ejercicio pero poniendo fichas de mi mismo color para “sortearlas” como si fueran obstáculos, o “tomarlas” si son de color contrario. Otro ejercicio puede ser, colocando en un tablero fichas que amenacen posiciones, situar la dama en casillas donde no esté en peligro.

Fuera del tablero: recurriremos a los ya citados con otras piezas, otros con desplazamientos en tablero gigante o pista deportiva, disfraces de dama elaborando un vestuario o una corona, y otros similares que ayuden a reafirmar la fuerza que posee esta pieza.



9) EL REY: "EL SEÑOR DEL JUEGO"

Nos encontramos con el rey ante una curiosa tesitura especialmente paradójica: es la pieza más importante del universo ajedrecístico pero a la vez la más débil y limitada de todas cuantas tenemos. La dificultad radica en hacer entender a un principiante cómo con tanta transcendencia e importancia se puede ser tan frágil. Vuelvo a insistir en las habilidades pedagógicas que ha de tener todo enseñante de ajedrez, así como el deber saber moldear y convivir con estas paradojas tan peculiares del juego que nos llevan hacia el objetivo final: dar protección a nuestro rey, para así poder emprender la marcha y cargar contra el rey adversario.

En cuanto a los movimientos del rey, verdaderamente no encontramos apenas dificultades, pues mueve sólo un paso, excepto en la jugada denominada "enroque" dónde si realiza se desplazará dos pasos. Comentar de nuevo, como en el caso de la dama, que el principal inconveniente es que los niños interioricen que el rey tiene que ser expuesto ante el adversario lo menos posible, por lo tanto hay que moverlo únicamente lo necesario; tenemos que ser capaces de transmitir la idea de que el "Monarca" depende de sus "Súbditos" para sobrevivir, de esta forma, además, revalorizamos el resto de piezas, ya sean peones, caballos, alfiles u otras. Es típico el error en los jugadores principiantes de ver cómo el rey puede estar incluso desde la tercera o cuarta fila en adelante moviéndose indiscriminadamente y sin criterio u objetivo alguno.

• ***Ejercicios recomendables***

Sobre el tablero: como con otras fichas, desplazarlo a las posibles casillas donde pueda ir, también podemos realizar este ejercicio "tomando" fichas próximas, ya que dadas sus limitaciones y especiales características, a los niños les cuesta la mayoría de las veces comer con su propio rey otras piezas, o en el caso contrario, hay que insistir en que un rey no se puede comer ni enfrentar a otro rey. También

hay que trabajar con ejercicios de "enroque" ("largo" o "corto") donde se dan dos pasos, y muy importante es acumular piezas entorno al rey para facilitar su defensa.

Fuera del tablero: volvemos a insistir y a recordar los citados anteriormente. Acompañamos estos con juegos de rol, donde se asume el papel de rey por parte del niño, concienciamos pues de la importancia de la protección y la no exposición a peligros del juego ("Jaque al rey", rey aislado, etc.). Podemos buscar similitudes entre el rey del ajedrez y personajes de la vida cotidiana, y todo aquello que la imaginación del monitor sea capaz de crear en un ambiente lúdico.



10) COLOCACIÓN DE LAS FICHAS SOBRE EL TABLERO

Como ya sabemos a estas alturas, el juego del ajedrez se compone de un tablero que contiene sesenta y cuatro escaques o casillas, treinta y dos blancas y treinta y dos negras de forma alterna. En esas casillas se colocarán el total de las dieciséis fichas por bando, alineadas en cada extremo, quedando las cuatro filas centrales sin ficha alguna en su inicio. Es muy importante en las primeras lecciones con niños, hacerles entender sencillos conceptos geométricos y numéricos como pueden ser ocho casillas en cada uno de los cuatro lados del tablero, o la forma cuadrada del mismo.

Pasada una breve fase de conocimiento, visualización del tablero, y presentación de cada pieza, empezamos a situar el tablero de forma adecuada para así colocar cada ficha en su emplazamiento determinado. Insistir que con su mano derecha (en los últimos curso de educación infantil ya tienen prácticamente definida la lateralidad aunque no la reversibilidad, es decir, el alumno de estas edades mira al profesor cuando levanta la mano derecha y levanta la izquierda a modo de "espejo") toquen la casilla más cercana a ellos en la esquina derecha, y ella ha de ser de color blanco; aunque si bien es cierto con los tableros que manejamos hoy día en la enseñanza está indicado donde colocar blancas y negras.

Con el proceso de colocación de fichas, y después de mis veinte años de experiencia donde he probado distintas formas, me quedo con el siguiente:

1º) Empezamos con *las torres*. Se le indica a cada niño que coja sus torres de la caja y las sitúe en las dos esquinas de su lado, se razona con el alumno la siguiente explicación: las torres las ponemos en las esquinas porque en los "castillos" se encuentran situadas en los extremos del mismo, de modo que si viene el "enemigo" podemos observar y vigilar desde la parte más alta, además sirven para defender como si fueran una "muralla". (Aquí son muy válidos los

ejercicios de imaginación y memoria donde se les pide que recuerden cómo es un “castillo”, si han estado en alguno, o incluso pueden dibujarlo. Estos ejercicios los repetiremos adaptándolos al resto de piezas de ajedrez).

2º) *Los caballos*. Se pide de nuevo que los saquen de las cajas donde “reposan” y que los coloquen cada uno junto a cada torre, es decir, a su lado, y no delante de ella. Explicación razonada: las “cuadras” de los caballos o “caballerizas” normalmente están en los Castillos pegadas a las torres de vigilancia, para así salir “raudos y veloces” con los caballos a defenderse del ataque del adversario.

3º) *Los alfiles*. Continuamos con esta importante fase de aprendizaje colocando cada uno de los dos alfiles junto a cada caballo. Explicación razonada: la principal misión del alfil, como leal “escolta”, es la de proteger a su rey y a su reina o dama, por esto se colocan junto a estos.

4º) *La reina o dama*. Nos queda buscar sólo a dos fichas “grandes” y dos casillas vacías en la primera fila. Identificamos a la dama por llevar una corona sin “cruz” en su cabeza. La colocamos en la casilla que sea de su mismo color; si es blanca en casilla blanca y si es negra en casilla negra. También sirve otra fórmula si el tablero identifica filas y columnas con números y letras; la dama se coloca en la letra “d” de dama. Explicación razonada: la dama y el rey se colocan en el centro del tablero ya que son las más importantes y deben estar rodeados de su ejército como en una formación para la “batalla”.

5º) *El rey*. Ayudamos a identificar esta pieza haciendo la descripción de la peculiar corona que porta con la cruz en su parte superior, haciéndola visible sobre todas las demás. La colocamos en la casilla que queda libre en su fila, contraria a su color (sino es así las fichas están mal colocadas o el tablero mal situado. Todo ello se acompaña de la explicación que hemos utilizado para la dama, pues nos sirve de igual modo.

6º) *Los peones*. Vamos por último a por lo más fácil o lo que a los niños les resulta en general más sencillo en esta fase de colocación de las fichas. Ponemos a cada uno de los ocho peones delante de cada una de las fichas "mayores" ya situadas. Explicación razonada: los peones son "soldados" que están en "primera línea de batalla", cada uno es el directo protector de la ficha que tiene detrás. Es un buen momento para introducir el concepto de flanco. En el flanco de rey tenemos todas las fichas que están más cercanas a él, incluyendo los peones, y en el flanco de dama nos ocurre exactamente lo mismo. Serían buenos o adecuados aquí pequeños y sencillos ejercicios de consolidación consistentes en tocar fichas y pedirle al niño que nos diga cuál es y en qué flanco está (ejemplo tocar nosotros una pieza y pedir su nombre, o que la toquen ellos y nos digan cuál han señalado).

Para terminar con este apartado me gustaría insistir en dos cosas:

1ª) Recalcar el hecho de que solamente puede contener una casilla a una ficha, ya que las casillas están hechas para albergar a un único "inquilino". Si hay dos o más, o no está clara la situación de la pieza, se debe decir la palabra "compongo" antes de situar correctamente a la ficha en el centro de la casilla.

2ª) Terminar siempre esta fase colocando, los niños solos y sin ayuda, las fichas; es la forma más conveniente a la vez de lúdica de consolidar el aprendizaje de este importante momento en su proceso de primera toma de contacto con el ajedrez. El niño, sobre todo de edad infantil (tres, cuatro y cinco años) vuelve a su casa diciendo a sus padres, hermanos y amigos que sabe jugar al ajedrez.

11) EL TABLERO. *"Nuestro gran campo de juego"*

Cuando un niño o principiante te ve llegar por primera vez al aula portando unas cajitas pequeñas con unas tablas cuadradas, reconoce que está ante un juego de mesa gracias al tablero de ajedrez. Inmediatamente nos presentamos y nos

instan a que les enseñemos ese "tablón" donde quieren apresuradamente volcar sus sueños, fantasías y expectativas. Es entonces cuando, con una "liturgia" con la que me gusta rodear este momento, saco el tablero y lo presento como el "campo de juego", el lugar donde van a tener batallas indescriptibles, grandes alegrías o grandes frustraciones, y en definitiva el lugar en el cual pasaremos gran cantidad de horas creando, eligiendo lo mejor, o simplemente divirtiéndonos con un juego de mesa simplemente más rico y grandioso que todos sus demás homónimos.

Un tablero se compone de sesenta y cuatro cuadros o escaques divididos en treinta y dos blancos (claros) y treinta y dos negros (oscuros), por tanto es un cuadrado de ocho por ocho. Hay ocho filas (verticales) numeradas del uno al ocho, y ocho columnas (horizontales) designadas por letras de la "a" a la "h" (generalmente se reflejan gráficamente en minúscula para no confundir en la notación de la partida con las fichas).

Esa es casi estrictamente la definición del tablero. Pero además el niño debe comprender que es una especie de recinto donde practicar un juego o deporte similar a canchas o a estadios deportivos. También debe desde el inicio diferenciar filas, columnas y diagonales, puesto que le esclarecerá en un primer momento el desplazamiento de las fichas por el tablero (suelen estar acostumbrados a tablas de parchís u oca donde saltan, retroceden o desarrollan el juego de distintas formas). Insistir una vez más a los niños en la adecuada colocación del tablero: la casilla más cercana a su derecha debe ser de color blanco.

• ***Ejercicios recomendables***

Hay multitud de ellos y bien se pueden hacer en el mismo tablero, o bien fuera de él (pistas deportivas, tablero mural, tablero gigante, e incluso en las losas del suelo de clase que suelen ser cuadradas). Es muy importante trabajar nuevamente conceptos matemáticos y geométricos en esta fase.

Sobre el tablero: utilizamos los típicos juegos y ejercicios de señalar posiciones, desplazar fichas, colocar bien el tablero, u otros que como docentes consideremos adaptados a cada edad.

Fuera del tablero: emplearemos juegos de situación sobre un tablero gigante, losetas de clase, pistas deportivas, donde nos convertimos en "fichas humanas" y nos moveremos describiendo diagonales, horizontales y verticales, además son idóneos ejercicios como:

- Señalar coloreando filas, columnas y diagonales.
- Pintar casillas con las coordenadas que se les indiquen.
- Recortar diagonales, filas o columnas.
- Jugar a "los barcos", aunque a la mayoría de niños de infantil les supone todavía gran dificultad el sistema de coordenadas. Es conveniente ir introduciéndolo progresivamente.
- Dibujar tableros y colorearlos.

7

METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ

Evaluar es comprender. Fundamentalmente, y, en la enseñanza, es comprender el nuevo estado y los procesos que se generan en alguien a quien se ayuda a aprender, a ser, a disponer de todos sus posibles recursos en desarrollo.

La evaluación es la atribución de un juicio de valor o una cualidad observada de alguien. Por lo tanto implica precisamente eso: un juicio, una valoración donde la calidad de una evaluación, para que cumpla su cometido en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe conllevar el pronunciarse efectivo por un valor definido.

1) LA EVALUACIÓN EN GENERAL

Los dogmas de la evaluación tenidos en cuenta en la formulación común en la pedagogía como sistema son:

1. La enseñanza causa el aprendizaje.
2. El aprendizaje puede ser comprobado (medido) a través de evaluaciones, exámenes o controles.
3. Cuando las evaluaciones tienen resultado negativo algo le sucede al alumno que debe ser reparado.
4. La recuperación es un proceso de automática eficacia para retomar el objetivo de aprendizaje.

a) Funciones y formas de la evaluación:

La evaluación integral es:

1.- Diagnóstica (inicial, planificadora y de conocimiento del alumno).

2.- Formativa (de proceso, para el reajuste y calificadora).

3.- Sumativa (de resultados, calificadora y certificadora).

La evaluación se envicia cuando se convierte en una finalidad en sí misma. Pierde el sentido formativo cuando se convierte sólo en sumativa y se pretenden notas y certificados más que el genuino saber o formación del alumno.

La autoridad se asienta sobre el poder de la evaluación o viceversa. Todo el sistema gira en torno a la expectativa de éxito comprobado y servible. Necesita un gran aporte de ética. La evaluación es un ejercicio de comprensión y permite reconocer el proceso que lleva al error o la solución si se traspasa el mero acto de la cifra evaluativa.

b) ¿Quiénes tienen capacidad para emitir juicios de valoración?

Desde el tradicional juicio de expertos a las tendencias actuales, hay un cambio que la enseñanza en cualquier nivel y modalidad está replanteando. No sólo la autoridad docente puede ver el aprendizaje. Cada vez más la propia percepción de lo que se hace aprendiendo permite el juicio de evaluación del educando.

Si se tiende a la autoevaluación, cada aprendiz deberá trabajar en comprender cuáles son sus expectativas de logros de acuerdo a su edad, nivel y formación. La autoridad de la evaluación se confiere al maestro o profesor: es el conductor del proceso. Pero también intervienen, en algunos aspectos, las observaciones de la familia, del entorno social y el mismo alumno, si es capacitado paulatinamente en hacer autoevaluación.

Aun así todo sistema tiene su contrapartida: la especialización, la organización en un andamiaje que se sustenta en disposiciones, reglamentos y prácticas muy

normativizadas puede tender al fracaso cuando se olvidan los objetivos básicos de que la evaluación es un sistema complejo de medidas que adquiere significación cuando se hace un balance equilibrado entre mediciones taxativas y sensaciones de evolución, muchas veces imposibles de medir, pero sí de comprender o sentir como ciertas.

2) LA EVALUACIÓN EN EL AJEDREZ

Partiendo del principio de que el ajedrez sirve tanto para ser utilizado en avances deportivos como en estrategias de superación cognitiva, al ajedrez se le adjudican variadas facetas como herramienta de verificación.

Por un lado, el saber técnico es medible con los métodos normales sumativos. Los torneos son los que más comprueban este tipo de avances. Pero el dominio de facultades debe verificarse en otros campos, como el de los test. La partida y su resultado en torneo es siempre un eje de verificaciones integrales que es necesario desbrozar. Si un alumno gana repetidamente, será bueno, y ha logrado objetivos y, probablemente, excedido los logros normales. A diferencia del sistema formal educativo, en el ajedrez, el propio alumno pide más nivel y se involucra personalmente en esfuerzos especiales. Por comparación y necesidad de emulación, en el taller ajedrecístico, esto es común. La autoevaluación se da naturalmente y dispara niveles en el grupo. Cuando, por lo general, en la clase el alumno no se encuentra entusiasmado, es porque la superación de su nivel no alcanza a compatibilizarse con otros alumnos más retrasados o debe esperar que el profesor se ocupe de seguir el ritmo que él mismo se empieza a trazar. A veces, en la escuela, no se le permite descollar. En cambio, en el ajedrez, la adquisición de nivel es constante y el alumno lo comprueba y aporta mayor cuota de esfuerzo en su propia superación.

Qué se puede evaluar en ajedrez:

Distintos métodos pueden apuntar a capacidades diversas:

a) En general con el ajedrez como herramienta en el dominio intelectual:

11.- La memoria.
12.- La atención.
13.- El tiempo continuado en la concentración.
14.- La deducción lógica.
15.- La capacidad analítica.
16.- La retención en el cálculo.
17.- La capacidad analógica y la comparación.
18.- La resistencia física en el esfuerzo intelectual.
19.- Las habilidades de toma de decisiones.
10.- La precisión.

b) En el ajedrez mismo:

1.- El conocimiento teórico de aperturas, esquemas y patrones de estrategias, tácticas, ataques, mates y finales.
2.- La capacidad y velocidad de elaboración táctica.
3.- La profundidad y exactitud del cálculo de variantes.
4.- La memoria visual y el pensamiento perceptual específico.
5.- La rapidez y precisión en la decisión.

Por supuesto, esta enumeración constituye una guía y hay más habilidades generales y específicas que se pueden evaluar.

Se ha dicho siempre que el ajedrez es una ciencia, un deporte y un arte. Deporte se entiende desde la faz competitiva y el andar de las estructuras deportivas; el arte desde lo creativo y bello que resultan algunas instancias de perfección o lo imprevisto o sorpresivo de algunas maniobras tácticas o estratégicas, pero lo científico tiene que adaptarse a comportamientos típicos de investigación y conocimientos que el ajedrez provee a quienes lo practican.

Si definimos al **Método** como la ruta o camino a través del cual se llega a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o, como el orden que se sigue en las **ciencias** para hallar, enseñar y defender la verdad, podremos distinguir cierta relación del método y de la técnica.

La **Técnica** ha sido definida como "el conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte. Es, además, la pericia o habilidad para usar de esos procedimientos o recursos". (Diccionario de la R.A.E.)

Libros y materiales de ajedrez para trabajar con niños hay muchos y muy buenos en el ámbito educativo. La tarea que me fijé cuando diseñe o me planteé esta obra va más dirigida al "cómo" que al "qué". Me interesa principalmente trasmitir un método de enseñanza que creo que es adecuado y coherente anteponiéndolo al hecho de aportar al lector materiales didácticos que emplearemos en las clases. Sin embargo sí que aporto algunos por considerarlos novedosos e incluso atípicos como por ejemplo una obra de teatro, un diccionario, unos dibujos de piezas de ajedrez originales, entre otros (ver en los anexos).

La metodología que empleo al enseñar el ajedrez trato de impregnarla de un "estilo" muy personal, y se basa principalmente en dos axiomas:

- Dotar al niño de estrategias, con los beneficios consabidos que aporta el ajedrez (intelectuales, sociales, culturales), que le permitan abordar la realidad

de la mejor forma posible adaptándolas a su propia capacidad de aprendizaje. Trato de anteponer el "legado" educativo que aporta el ajedrez al aprendizaje en sí de conocimientos del juego.

- Dejar "impresa" una huella, en la formación integral (a todos los niveles) del niño, de la transmisión de conocimientos que puede potencialmente adquirir si es capaz de integrar en su formación de la personalidad toda la amalgama de saberes que confluyen en torno al universo ajedrecístico. Ya hemos señalado anteriormente el ajedrez como enseñanza transversal y sus ventajas, pero yendo aún más lejos hemos de saber, como educadores al fin y al cabo que somos, "vender" un producto, con características inigualables e inagotables por otras disciplinas, como es el **AJEDREZ**.

En cuanto a lo que es la pura metodología de enseñanza, teniendo siempre presentes e interiorizados como una filosofía de vida estos dos axiomas, creyendo en el trabajo realizado y apostando continuamente por la adaptación a nuevas realidades, veremos que no dista mucho de otras muchas y variadas estrategias educativas, intentando absorber lo más útil u operativo de cada una.

Tendrá pues un carácter estructurado pero flexible, en clases donde se combinará la teoría con la práctica. Podemos basarnos en una serie de principios a seguir:

1. **Metodología activa y participativa**. El enfoque de todo el proceso de trabajo promueve la participación activa de los alumnos en el desarrollo del proyecto. Ellos son los protagonistas y desde esa perspectiva se construye todo el plan de actuación.

2. **Dinámica continua de acción-reflexión**. los objetivos se van consiguiendo a través de todo un proceso continuo de consulta, de recogida de ideas y propuestas, incorporación de las mismas a la programación de la actividad,

como dinámica básica desde la que se construye diariamente el proyecto. Desde esta perspectiva esta dinámica pasa por definir unos cauces de relación educador-educando sumamente estrechos.

3. **Estrategia educativa basada en la relación educador-educando**: el valor del modelado en el contexto del aprendizaje. La interacción diaria educador-educando, establecida desde la proximidad, constituye el referente básico desde el que se concreta la estrategia educativa. La capacidad de empatizar es el punto inicial de construcción de la estructura relacional y se sitúa en la encrucijada de todo el proceso educativo. Desde esta perspectiva, el educador se constituye en modelo de referencia para el niño.

4. **Las clases como espacio de socialización**. El espacio desde el que se desarrolla nuestra actividad, en su dimensión socioeducativa, viene definido desde dos elementos básicos: el afecto y los límites, elementos claves en el proceso de socialización de los niños. El enfoque de nuestra estrategia socioeducativa establece el equilibrio entre ambas variables como marco conceptual desde el que se construye el proceso de socialización. Desde esa consideración, la definición y conocimiento de las normas de funcionamiento del espacio, adquiere un papel protagonista crucial del método de trabajo.

5. **Dimensión Grupal**. Para el desarrollo de las actividades, se parte del ámbito del grupo como un espacio que posibilita el crecimiento a través del proceso de aprendizaje y de socialización. El grupo, además, constituye un marco referencial de gran importancia en la formación y modificación de actitudes y en la traducción de las mismas en conductas específicas.

6. **Realización de actividades susceptible a adaptaciones**. Aunque en principio se programa todo bajo un marco teórico, podemos y debemos adaptarnos

a necesidades que puedan aparecer o demandas que surjan en el transcurso de las intervenciones.

7. **Transversalidad de los contenidos a trabajar**. Constituye una herramienta desde la cual se interrelacionan las distintas áreas temáticas enfocadas desde parámetros de transversalidad.

8. **Evaluación**. La vamos a enfocar desde una doble perspectiva: cualitativa y cuantitativa. Además se entiende como un proceso continuo donde trataremos de adaptarnos a la subjetividad propia del aprendizaje del ajedrez. No todos los niños aprenden al mismo ritmo o tienen el mismo grado de motivación. Por ello debemos anticiparnos y saber actuar valorando las necesidades de cada uno.

Por último para finalizar con este apartado señalar que la metodología en todo momento debe ser:

- **Activa.** Proponiendo al alumno una variada gama de actividades convenientemente graduadas y secuenciadas que consigan la obtención de los conocimientos del programa con destreza sin necesidad de excesivas explicaciones teóricas (tenemos que tener siempre en cuenta la edad o el nivel del niño).

- **Personalizada**. Todos los alumnos no tienen por qué aprender al mismo ritmo. Si cada profesor dispone de un número limitado de alumnos a su cargo (12 a 16) podrá atender el progreso individual. Únicamente cuando el grupo alcance el suficiente nivel se recurrirá a explicaciones colectivas.

- **Socializada**. También es necesario realizar actividades colectivas: torneos, proyecciones, explicaciones, etc., que fomenten la convivencia.

- **Lúdica**. El ajedrez es, ante todo, un juego y jugando se ha de aprender. El niño que elige el ajedrez como actividad complementaria lo hace buscando el placer del juego y lo abandonará si encuentra un tedioso programa teórico y difícil de asimilar. En el momento en que conozca los rudimentos imprescindibles debe empezar a jugar partidas, aunque haya que corregir jugadas ilegales, y organizar una liga interna, en cuanto el nivel del grupo lo permita.

8

EL AJEDREZ COMO ENSEÑANZA TRANSVERSAL

En este apartado veremos brevemente cómo se incorpora el ajedrez a la vida cotidiana de todas las personas, y cómo se relaciona con muchas facetas de la vida escolar y educativa. Además se hará hincapié en su influencia y retroalimentación con otras disciplinas como matemáticas, plástica, lenguaje; igualdad; género, raza, necesidades educativas especiales, entre otras muchas y variadas.

Aunque es un concepto difícil de definir y sobre el que es posible realizar distintos tipos de interpretaciones podemos establecer la siguiente definición general:

Los temas transversales son un conjunto de contenidos educativos y ejes conductores de la actividad que, no estando ligados a ninguna materia en particular, se puede considerar que son comunes a todas, de forma que más que crear disciplinas, se ve conveniente que su tratamiento sea transversal en el programa de contenidos generales. Dentro de la definición y teniendo en cuenta el fin esencial y último de la educación, vemos que la enseñanza no solamente se ha de basar en la transmisión de conocimientos, sino que ha de atender al desarrollo de actitudes y desarrollo sociales, como la tolerancia, la educación para la paz, la multiculturalidad, la igualdad de sexos, etc. Así mismo, la transversalidad plantea un enfoque global y holístico de la enseñanza, luchando contra la parcelación del conocimiento en materias con poca o ninguna relación entre sí. La transversalidad se justifica porque responde a una intencionalidad educativa y por lo tanto se ha de programar y planificar, interacciona con los aprendizajes de las áreas curriculares, ayuda a tomar decisiones, potencia el razonamiento. También ayuda a fomentar los valores y a impulsar la relación escuela-entorno. En una palabra, contribuye de forma decisiva al desarrollo integral de la persona mediante el principio de acción reflexión. Asumida esta posición transversal de la enseñanza, la didáctica de nuestra materia ya no se entiende sólo como enseñar a jugar y progresivamente ir mejorando el nivel de juego. A través del ajedrez vamos también a desarrollar otros aspectos educativos y a relacionar la actividad

con otras esferas de la cultura, como por ejemplo el dibujo, la pintura, la fotografía, el cine, o la escritura. Por supuesto que, semejante nivel de integración transversal es difícil de lograr y en la mayoría de los casos, nos encontraremos con el ajedrez como actividad extraescolar y con una relación bastante escasa con el resto de actividades y materias del centro. Estudios soviéticos de principios de siglo demuestran que el ajedrez desarrolla la inteligencia y en muchos países se contempla como asignatura optativa. Las virtudes que propicia el ajedrez con su práctica continuada son innumerables: concentración, imaginación, previsión, memoria, voluntad, creatividad, intuición, planificación, prudencia, capacidad de sacrificio... La utilidad pedagógica del ajedrez no admite dudas, los niños y niñas comprenden todo con mayor facilidad, el colegio da una excelente imagen y los padres y madres están sumamente satisfechos. En todo caso, el deporte del tablero, gracias a su propia naturaleza nos brinda la posibilidad de desarrollar contenidos no solamente ajedrecísticos, de gran importancia social y formativa para el alumno, a través de su práctica.

- **Pensamiento crítico y racional**: El ajedrez requiere un orden a la hora de pensar, una planificación secuencial y racional de las jugadas y del plan de la partida, así como un fuerte elemento de autocrítica, sobretodo en el análisis de las propias partidas.

- **Multiculturalidad**: la historia del ajedrez es un ejemplo de multiculturalidad, pues ajedrez actual surge como una mezcla de un juego ancestral como el "Chaturanga" indio, y que fue traído por los árabes, consumados maestros, a España a partir de donde se extendió por Europa. También el ajedrez nos permite conocer personas de culturas diferentes en contextos de igualdad y respeto.

- **Educación para la paz**: el ajedrez es un juego competitivo, pero no violento y en el que para jugar es necesario que dos personas respeten unas normas

(movimiento de las piezas, orden de juego, pieza tocada pieza movida, etc.).

- **Igualdad de género**: el ajedrez es una actividad que no discrimina ni por sexo, ni por cultura. Somos seres iguales ante una actividad intelectual, en este sentido no puede ser una actividad más justa que esta.

- **El ajedrez y las necesidades educativas especiales**: de entre las “bondades” del ajedrez encontramos una más; es adaptable a las capacidades intelectuales de cualquier persona, además que como herramienta ofrece muchas posibilidades para trabajar con las “diferencias” en los niños y niñas.

9

EL AJEDREZ COMO ACTIVIDAD MULTIDISCIPLINAR: SU VALOR SOCIAL

El ajedrez, dada su gran versatilidad, su larga trayectoria y su buena adaptación a toda clase de culturas, se ha utilizado en múltiples usos, modas y tendencias a lo largo de la historia hasta el punto que este milenario juego es reflejo de múltiples pasajes y acontecimientos históricos.

Por tanto es frecuente encontrar numerosos temas ajedrecísticos en campos tan diversos como Matemáticas, Filosofía, Psicología, Religión, Artes Escénicas, Publicidad, Literatura, Filatelia, Educación, Cine, Pintura, u otras que podemos encontrar en diversas facetas que realiza el ser humano. El ajedrez pues te abre el mundo. No necesitas ser un gran jugador para participar en él. Niños, jóvenes y personas mayores pueden intervenir sin importar el nivel que tengan. El ajedrez te permite viajar por todo el mundo y tiene un idioma universal, te puedes comunicar con todo el mundo, por ejemplo por Internet y así te conectas con gente para intercambiar experiencias, conocimientos o jugar partidas simplemente.

El ajedrez, igual que otras disciplinas como las matemáticas o la música, tiene su propio lenguaje que es necesario y útil conocer. La alfabetización en ajedrez, esto es el conocimiento de los sistemas de notación más habituales, permite no sólo la comunicación en términos ajedrecísticos con personas de otros lugares del mundo (ajedrez por correspondencia, ajedrez por Internet, etc.) sino que proporciona el libre acceso a la bibliografía ajedrecística y por tanto permite conocer partidas e ideas de otros lugares y épocas. El sistema de notación algebraica tiene, como sistema de coordenadas que es, mucha relación con asignaturas como las matemáticas (sistemas de coordenadas, espacio bidimensional, etc.) o la geografía (coordenadas geográficas, utilización de planos y mapas, etc.) lo que le otorga carácter multidisciplinar.

Podemos ver que nuestra disciplina se puede entender desde el Arte, la Ciencia, como medio Educativo y Didáctico transmisor de conocimientos y habilidades, como competición o como simple tarea lúdica de entretenimiento.

Desde el punto de vista del **arte**, el ajedrez se ha involucrado y ha participado de prácticamente todas las disciplinas que todos los hombres y mujeres son capaces de hacer para expresar su imaginación y creatividad. Además un gran beneficio del ajedrez, en sí mismo, es precisamente que ayuda a estimular las

potencialidades e inquietudes artísticas que poseemos; puede ser de esta manera el “vehículo” que allane el camino de nuestra expresión creativa. Las pinacotecas de todo el mundo albergan obras que tienen o contienen la temática del ajedrez. Grandes pintores han expresado su arte creando importantes cuadros desde la aparición del ajedrez hasta nuestros días. Los estilos han pasado pero el ajedrez ha sido la variable que ha permanecido como temática, sirviéndonos así esas obras como “fotografías” del momento histórico determinado.

Quiero destacar también la presencia del ajedrez en el cine. Hay numerosas películas que basan su trama en el mundo del ajedrez, o bien lo han utilizado como recurso. De entre todas ellas me gustaría destacar una por su gran contenido educativo que podemos aprovechar con los niños a la hora de visionar y analizar la película: “En Busca de Bobby Fisher”. Realizada en Estados Unidos en mil novecientos noventa y tres, tiene como temática principal el ajedrez desde el punto de vista del niño como jugador de cierta élite y todo lo que rodea a este. A pesar de nombre, la película no trata sobre la vida del campeón mundial de ajedrez estadounidense Robert Fisher. La trama gira entorno a un niño de siete años que disfruta con las demás cosas y juegos de un niño de su edad, pero que posee la capacidad de un genio cada vez que se sienta en una mesa de ajedrez. No tardan en aparecer factores como la presión de la competición, el “mundillo” que rodea a este juego, o las expectativas y frustraciones que los padres depositan en sus hijos. En verdad que es una herramienta adecuada y útil que permite hacer ver a los padres y alumnos aspectos de la vida que tarde o temprano tendrán que afrontar. Suelo invitar a padres e hijos a verla juntos y a reflexionar sobre ella.

Son también numerosas las apariciones del ajedrez en el ámbito literario, necesitaríamos un libro para relatar las incursiones de nuestra disciplina en la Literatura mundial. Grandes autores han tomado nota de ello y, o bien como temática propia o como anexa, la han plasmado en libros de todos los estilos.

El ajedrez y la **Ciencia**. El ajedrez desarrolla el pensamiento científico. En el juego generas numerosas variantes en tu mente. Exploras e investigas nuevas ideas, tratas de prever lo que sucederá e interpretas sorprendentes revelaciones. Decides sobre hipótesis y haces tu jugada, como una apuesta que luego compruebas

su validez. Hay millones de recursos ajedrecísticos para cada aspecto de la partida. Puedes reunir todo en un gran archivo de ajedrez. En la vida, es importante saber cómo encontrar, organizar y usar esa ilimitada cantidad de información. El ajedrez te da un ejemplo perfecto de ello, utiliza mecanismos científicos.

Ajedrez y Matemáticas. No necesitas ser un genio para comprender esto. El ajedrez tiene un infinito número de cálculos en un ataque o una defensa en un simple intercambio de jugadas. Calculas con tu propia cabeza y no con una máquina y te agiliza las operaciones que haces en matemáticas del mismo modo.

El ajedrez y la **Tecnología**. ¿Qué hacen los jugadores durante una partida? Sencillamente lo mismo que hacen las computadoras: se empeñan en la búsqueda de la mejor respuesta en un tiempo limitado. ¿Qué haces tú en la PC? Usas la máquina como una herramienta de aprendizaje porque te enseña a procesar la información.

El ajedrez perfecciona la tarea en la **escuela**. Numerosos estudios han probado que los niños obtienen un alto nivel de lectura, mejoran en matemáticas y una gran comprensión generada por el ajedrez y por estas y otras razones se considera importante para el éxito del alumno por desarrollarse con el ajedrez.

El ajedrez es **barato**, factor muy importante siempre pero hoy en día más. Para jugarlo no es necesario un gran gasto en materiales, vestuario, accesorios, etc. En casi todas las casas hay juegos de ajedrez, además hoy día con las nuevas tecnologías su acceso es fácil y asequible.

El ajedrez es **divertido**, es en realidad para la mayoría un juego que sin más persigue el objetivo de entretener, siempre les digo a los niños que es uno de los pocos juegos donde no hay "suerte", no hay nada al azar.

Podría seguir desarrollando este apartado, pero es algo que debemos hacer cada uno y aplicarlo al ajedrez y su enseñanza, todo está impregnado en la vida cotidiana de este bello y noble arte, expresiones que usamos como "estás en jaque", o la publicidad en los medios donde se utiliza habitualmente el mundo del ajedrez, dan buena muestra de lo que digo y trato de expresar de la manera que mejor sé.

10

BIBLIOGRAFÍA

Berger, K. Y Thompson, R. *Psicología del desarrollo, infancia y adolescencia.* Madrid: Editorial Médica Panamericana, 2000.

Carranza, José Antonio; Ato Ester. *Manual de Prácticas de Psicología del Desarrollo.* Murcia: Universidad de Murcia, EDINUM, 2010.

Fernández Sanchez, Fermín. *Curso para monitores de ajedrez. Murcia*: Federación de Ajedrez de la Región de Murcia, 2010.

García Madruga, J.A...[et al.]. *Psicología Evolutiva II. Desarrollo Cognitivo y Lingüístico (volumen 1)*. Madrid: UNED, 2002.

García Palermo, Carlso; De Marcos, Anna. *A jugar ya. Ajedrez para niños*. Madrid: La Casa del ajedrez, 2006.

Kasparov, Gary. *Cómo la vida imita al ajedrez*. Barcelona: Debate, 2007.

Larousse. *Larousse del ajedrez*. Barcelona: Larousse, 1999.

Lasker, Enmanuel. *Manual de ajedrez*. Madrid: Jaque XXI, 1997.

Muñoz García, Antonio. *Psicología del Desarrollo en la etapa de educación infant*il. Madrid: Pirámide, 2010.

Nunn, John. *Aprende ajedrez*. Madrid: La Casa del ajedrez, 2010.

Pérez-Reverte, Arturo. *La Tabla de Flandes. Madrid*: Alfagüara, 2007.

Saidy, Anthony. *La batalla de las ideas en ajedrez*. Barcelona: Martínez Roca, 1973.

Torres Fontes. *Presencia de Alfonso El Sabio en Murcia, volumen XX*. Murcia: Universidad de Murcia, Curso 1962-63.

11

ANEXOS.
MATERIALES RECOMENDABLES PARA EL USO ESCOLAR

1) OBRA DE TEATRO INFANTIL SOBRE EL ORIGEN DEL AJEDREZ

Autor: JUAN CARLOS CHACÓN CÁNOVAS. Colaboradora: LOLA JULIÁN, maestra de infantil del Colegio Antonio de Nebrija, de Murcia.

Con esta obra, concebida inicialmente para alumno/as de educación infantil pero adaptable y recomendable para otras edades, se persiguen varios objetivos aunque el principal es el "humanizar" el ajedrez y aprender con ello de una forma cercana y motivante para el niño muchas de las ventajas que tiene, como ya sabemos, este juego. De esta forma trabajamos la expresión corporal, elaboración de disfraces y decorados, capacidades cognitivas como la memoria, atención, concentración, valores como la igualdad, solidaridad, respeto, constancia (es necesario ensayar con mucha frecuencia la obra), distinción entre los conceptos como "guerra", "paz", "territorio", historia de nuestra Región y de nuestro país, además de la propia habilidad que tenga el monitor de ajedrez para sacar el mayor partido al aprendizaje de las reglas, normas y conceptos del juego del ajedrez que en definitiva es el fin último de nuestra actividad como monitores y educadores.

Todo esto aderezado con dosis de imaginación y creatividad que hacen de esta experiencia una de las más divertidas que he tenido la suerte de realizar en colegios con niños, de verdad es algo muy ocurrente y gracioso y os recomiendo que la llevéis a cabo encarecidamente. Desde la preparación de vestuarios, asignación de papeles, ensayos, y otras muchas más cosas, hasta la relación que mantienes tan estrecha con niños y profesorado, aportan un enriquecimiento a la actividad y dota a los niños de habilidades que les hacen liberarse del "encorsetamiento" del aula para así crear y sentirse creadores de un universo propio ajedrecístico. Personalmente los niños me enseñaron mucho y me sorprendieron gratamente.

La obra adapta un pedazo de historia de nuestra región de forma muy "sui generis", no busca tanto el rigor histórico como hilar en una trama este relato haciéndolo ameno y entretenido. Hay personajes y situaciones que no responden, como ya he dicho, a la más pura exactitud histórica, pero permitirme estas licencias en pro de transmitir a los alumnos un mensaje afable y ameno de la historia. Vaya

por delante que no pretendo distorsionar en modo alguno la realidad histórica que acaeció y que es investigada por historiadores con la mayor rigurosidad. Además nos da pie a introducir a los más pequeños en la, algunas veces, olvidada historia de España y de la Región de Murcia. Espero que os guste.

"ALFONSO X Y EL AJEDREZ"

Narrador 1:

Hace muchos, muchos años
cuando el siglo XIII avanzaba,
Zayyan Ben Mardanis
era quién en Murcia reinaba.

Narrador 2:

Aunque tenía mucho poder
la situación era complicada,
un buen reinado quería tener
pero la cosa no resultaba.

Narrador 3:

Con Fernando III de Castilla
intentó un pacto hacer,
para que éste protegiese su Villa
sin querer a sus colegas ofender.

Narrador 4:

Pero Ben Hud se enfadó,
se apoderó de su reinado
y con el Infante Don Alfonso
estableció un nuevo tratado.

Narrador 5:

Es mayo de 1.243;
el rey Alfonso entra en Murcia decidido
para así poder sorprender
a su contrincante, Ben Hud, distraído.

Narrador 6:

Pero una gran sorpresa le aguardaba,
al otro lado del Segura, nuestro río,
Ben Hud y sus tropas esperaba
demostrando mucho poderío.

Narrador 7:

En lo alto del puente ondeaba
la bandera de nuestro Reino,
aquel que primero llegara
de estas tierras sería el dueño.

Narrador 8:

La batalla podía ser dura y sucia
y habría muchas bajas,
pero Alfonso y su gran astucia
propuso una idea muy maja.

Rey Alfonso X:

“Una cosa quiero proponer,
si a usted rey Ben Hud le parece bien;
no derramaremos una gota de sangre
y resolveremos presto el combate.

En vez de empuñar las espadas
elegiremos un color,
y que sea el ajedrez quien decida
el rey de éste Reino quién será de los dos".

Rey Ben Hud:

"Me parece una idea estupenda
porque ya estoy cansado de luchar,
y esta puede ser una buena manera
de resolver el futuro de esta Ciudad".

(Es en este momento cuando se empieza a escenificar en un ajedrez "humano" gigante el desarrollo de una supuesta partida en sus movimientos finales. Los niños/as se moverán por el tablero guiados por unos compañeros que atenderán a los movimientos del rey Alfonso X, con blancas, y del rey Ben Hud, con negras).

Narrador (puede ser el monitor de ajedrez):

Presto comenzaremos a dilucidar
de una forma sana y divertida
quién al final ha de reinar.

(Todos los alumnos/as participantes con el puño en alto):

¡Venga, empecemos la partida!

(A continuación el narrador irá anunciando las jugadas y los niños las realizan en el tablero).

1. Blancas:
   Tras un inicio muy igualado,
   donde los dos reyes se estudiaban,
   la dama blanca se movió
   hacia la torre, a su lado.
   De1-b1

2. Negras:
Ben Hud no se acobardó,
raudo y veloz un peón adelantó.
Pa7-a6

3. Blancas:
Siguió el duelo con otro movimiento
y así, el blanco caballo de flanco de rey avanzó,
seguro pero un poco lento.
Ch3-Cg7

4. Negras:
La siguiente jugada a las negras tocaba
y de un certero golpe
un peón a otro blanco capturaba.
Pd6xPc5

5. Blancas:
Un gran dilema tenemos,
pues bien una torre tomaremos.
Td3xTd8

6. Negras:
En esta fase de la partida
estamos ante un momento decisivo,
y la torre negra decidida
contraatacó con un movimiento agresivo.
TxT

7. Blancas:
Cuan importante en este juego es pensar,
puesto que Ben Hud se dejó llevar sin reflexionar.
El rey Alfonso se percató, y tras mucho cavilar
y un poderoso ataque dar,
acabó por acertar, y de esta forma

Jaque Mate a su rival anunciar,
y la batalla terminar.
DxP++ (al realizar el último movimiento, todos los integrantes del bando blanco, al unísono dicen: ¡Jaque Mate!)

(A continuación siguen los niños/as narrando el resto de la obra)

Narrador 9:

La jugada se ha resuelto,
tenemos un nuevo rey para toda la Ciudad,
celebremos este momento
y empecemos una nueva amistad.

Narrador 10:

Invitemos a todo el mundo
a disfrutar de esta fiesta
y que sean bienvenidos
todos los que quieran vivir en esta tierra.

Narrador 11:

Hemos aprendido una gran lección,
una nueva manera de luchar,
utilicemos inteligencia e imaginación;
¡con el ajedrez, las guerras se van a acabar!.

Narrador 12:

Nuestro rey Alfonso X “El Sabio”,
un hombre muy peculiar,
se preocupó de que el pueblo aprendiera
a leer, estudiar y jugar.

Narrador 13:

Creó una gran biblioteca
donde había libros de ajedrez,
escribió su propio tratado
para que todo el mundo pudiese aprender.

Narrador 14:

Hasta nuestros días ha llegado
la historia de este rey y su legado,
y en este cole hemos aprendido
que el ajedrez es super divertido.

Narrador 15:

Nuestra Ciudad es muy importante
como importante fue su rey,
importante es toda su gente
e importante es que hoy aquí estáis.

Narrador 16:

Muchas gracias por vuestra presencia,
ha sido todo un honor
contar con vuestra asistencia
a esta divertida función.

FIN

2) DICCIONARIO INFANTIL DE AJEDREZ

Con este “mini-diccionario” pretendo que tanto monitor, docente o niño pueda tener acceso a una herramienta sencilla y clarificadora de algunos conceptos que solemos utilizar en el devenir cotidiano de las clases de ajedrez. Como se observa no es más que un instrumento básico que en ningún modo viene a recoger todos los términos ni su más estricto y amplio significado. Sin embargo sí que podemos apoyarnos en él e incluso trabajar específicamente con la búsqueda de palabras, lectura de significados, búsqueda de sinónimos o antónimos, u otras técnicas que decidamos emplear con los niños. He extraído lo más interesante y útil que he considerado como consecuencia de lo que me ha aportado la experiencia en los años que he dedicado a la transmisión de conocimientos ajedrecísticos a multitud de niños y niñas.

- A -

- **AHOGADO:** imposibilidad de mover el rey sin que se puedan mover otras fichas y no estar a su vez en situación de “jaque”.
- **AISLADO:** peón que no tiene compañeros en las columnas a sus lados.
- **AJEDREZ:** juego de estrategia, que se considera deporte, practicado entre dos personas y que se compone de un tablero con sesenta y cuatro escaques o casillas y dieciséis fichas para cada bando. El objetivo del juego es dar “jaque mate” al rey contrario.
- **ALFIL:** pieza que va por diagonales. Hay dos por bando y se colocan a ambos lado de dama y rey.
- **ALGEBRAICO:** forma de anotar con letras y números.
- **AMENAZA:** ataque antes de comer una pieza.
- **ANAND:** Gran de ajedrez de nacionalidad Hindú que es actualmente el primer jugador en el ranking mundial.
- **ANALIZAR:** estudiar con método una posición para realizar una buena jugada.
- **APERTURA:** primera parte del juego. Suele durar hasta que se produce el enroque.

APLAZAMIENTO: suspensión de una partida al cabo de un tiempo prestablecido.

APRENDIZAJE: adquisición por la práctica de una conducta duradera.

ÁRBITRO: persona que hace cuidar y respetar el reglamento en las competiciones.

ATAQUE: acción conjunta de piezas y peones hacia un objetivo.

ATENCIÓN: capacidad de aplicar voluntariamente el entendimiento a un objetivo, tenerlo en cuenta o en consideración.

- B -

BANDO: significa "facción", "grupo", en este caso se refiere a cada grupo de fichas enfrentadas.

BLITZ: forma de decir juego rápido (a 5 minutos generalmente). Palabra alemana que significa "relámpago".

BOBBY FISCHER: jugador de ajedrez estadounidense de finales del siglo XX considerado por muchos como el jugador más genial de la historia moderna.

BLOQUEO: peones trabados (uno frente a otro y están inmovilizados).

- C -

CABALLO: pieza del juego que salta y mueve en forma en "ele" mayúscula tres pasos. Hay dos por bando y se colocan junto a ambas torres.

CADENA DE PEONES: grupo de peones que están en columnas una al lado de la otra y que se defienden entre sí.

CALIDAD: ventaja de una torre sobre un alfil o un caballo.

CAMPEONATO: certamen o contienda donde se disputan premios o títulos.

CAPABLANCA: campeón mundial cubano de primeros del siglo XX.

CAPTURA: cuando se gana una pieza.

CAPTURA AL PASO: ganar un peón en 5ª línea ante un peón contrario que se pone a su lado.

CASILLA: cada una de las sesenta y cuatro partes cuadradas que contiene el tablero.

CENTRO: las cuatro casillas del medio del tablero. Son d4, e4, d5 y e5. Primera parte que hay que dominar del tablero.

CHATURANGA: juego Hindú que se considera el origen del ajedrez.

CLAVADA: inmovilización de una pieza, si se retira atrás cae una de mayor valor.

COLGANTES: dos peones aislados juntos.

COLUMNA: conjunto de casillas verticales que van desde el borde de un jugador hasta el del otro.

COMBINACIÓN: dos o más jugadas realizadas para conquistar un objetivo (un mate o una pieza).

COMER: capturar, ganar una pieza. Se representa como X.

COMPONGO: palabra que se dice cuando uno quiere acomodar sus piezas y que no le apliquen la regla de que pieza tocada pieza movida.

CONCENTRACIÓN: capacidad para mejorar la atención cuando se realiza cualquier actividad.

COORDINACIÓN: elaboración conjunta de actos diversos dirigidos a un fin.

CORONACIÓN: cuando un peón llega a la última fila del tablero y se convierte en otra pieza, por lo general la dama.

CUADRADO: forma geométrica que tiene el tablero y las casillas.

- D -

DAMA: pieza más valiosa ya que mueve como todas menos como el caballo, también se la conoce como reina. Hay una por bando.

DEBILIDAD: Cuando una casilla no está nada defendida o mal defendida (por piezas de mucho valor) y a uno le pueden comer allí.

DEEP BLUE: supercomputadora que le ganó un encuentro al campeón mundial. Piensa 200 millones de posiciones por segundo y es de la IBM norteamericana.

DEFENSA: forma de prepararse para un ataque. Acción de protegerse. Se dice que las negras, como empiezan después de las blancas desarrollan una defensa.

DESARROLLO: movilización de las piezas, es importante tras la fase de apertura.

DESCRIPTIVO: anotación antigua del ajedrez que nombra a las piezas y casillas

por las columnas donde originalmente estaban las piezas al empezar.

DESCUBIERTO: jaque o ataque que se hace cuando una pieza destapa la acción de otra larga (alfil, dama o torre).

DESVÍO: hacer que una pieza vaya a otro lugar y deje de defender la que interesa atacar. Muchas veces se hace con un jaque.

DIAGONAL: línea oblicua que une las casillas por sus puntas; es como captura el peón, y mueven dama y los alfiles.

DIAGRAMA: figura con una posición del tablero que indica cómo está una jugada.

DOBLADO: dos peones que están uno encima del otro en una columna.

DOBLE: cuando una pieza ataca a dos al mismo tiempo. Sirve para que una se defienda pero caiga capturada la otra.

DOMINAR: atacar una casilla, vigilarla para poder comer en ella si aparece una pieza contraria allí.

- E -

ELO: es un sistema de clasificación internacional de los jugadores. Parte desde los dos mil puntos. Debe su nombre a su creador Arpad Elo. La máxima puntuación es de 2851 alcanzada por Kaspárov.

ENFILADA: ataque a una pieza no protegida que, tras el desplazamiento de ésta, implica la captura de otra pieza situada tras ella.

ENROQUE: movida doble que se hace corriendo el rey dos pasos hacia la izquierda o derecha (se escribe 0-0 ó 0-0-0) si se hace hacia el lado de la dama (enroque largo) o del rey (enroque corto) y sirve para proteger al rey de los lugares abiertos del centro.

ERROR: equivoco (se escribe con ? y con ?? cuando es un gran error).

ESCAQUE: otra forma de decir casilla.

ESPAÑOLA: apertura Ruy López 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6; 3. Ab5. Una de las más usadas por los maestros.

ESTILO: forma de jugar que corresponde a cada persona. Puede ser de estilo agresivo, defensivo, posicional, táctico.

ESTRATEGIA: conjunto de planes e ideas de carácter general que hacen desarrollar

de forma adecuada una partida con sentido y continuidad.

- F -

FANTASÍA: es el recurso a la imaginación que puede proporcionar nuevas ideas o mejores resoluciones en un problema imaginando situaciones irreales que siempre tienen vinculación con la problemática en cuestión.

FEDA: siglas de la Federación Española de ajedrez.

FEDERACIÓN: organismo de carácter oficial que rige un deporte o actividad.

FIANCHETTO DE REY: colocación de un alfil en g2 (blancas), o en g7 (negras).

FIDE: Fédération Internationale Des Échecs. Federación Internacional de ajedrez, que tiene sede en Suiza.

FILA O LÍNEA: horizontal del tablero. Hay ocho y se nombran con números al anotar.

FINAL: parte definitiva de la partida. Sobre todo cuando ya no hay damas.

FLANCO: lado o sector del rey o de la dama.

FRANCESA: defensa que trata de preparar un contragolpe en el centro: 1. e4, e6.

FRITZ: programa de ajedrez creado por dos programadores alemanes.

- G -

GAMBITO: sacrificio de un peón que se hace en la apertura, jugada que se hace en la apertura con peones para desviar al peón contrario y ocupar uno el centro: 1. e4, e5; 2. f4 Gambito del rey o 1. d4, d5; 2. c4 Gambito de la dama.

GRAN MAESTRO: título internacional de ajedrez dado por la FIDE.

- H -

HORIZONTAL: línea o Fila. Casillas en relación de izquierda a derecha o al revés.

- I -

INDIA: forma de defensa que empieza por sacar un caballo y sigue con un

"fianchetto".

INGLESA: forma de empezar con 1.c4.

INTELIGENCIA: entre otros, capacidad de entender y resolver problemas.

INTERCEPCIÓN: poner en una línea una pieza, interrumpir la conexión entre otras dos.

INTERROGACIÓN: signo ? que indica un error.

ITALIANA: apertura 1. e4 - e5 2. Cf3 - Cc6 3. Ac4. Se llama también Giuoco Piano.

- J -

JAQUE: amenaza al rey. Hay que defenderlo tapando, comiendo o escapando. +.

JAQUE MATE: jaque que no se puede defender, comer al atacante ni escapar. Termina la partida. Se representa con ++.

JUEGO: ejercicio lúdico sometido a reglas donde se gana, pierde o empata.

JUGADA: acción de jugar por parte del jugador.

- K -

KARPOV: fue u gran campeón mundial. Es de Rusia.

KASPAROV: es el campeón considerado por todos como el mejor, por lo menos en los últimos treinta años.

- L -

LEGAL: se denomina así a un tipo de mate que se da en principiantes, en bajos niveles.

LUCENA: ajedrecista español del siglo XVI que anticipó muchos conceptos usados aún hoy día como la "apertura española".

- M -

MATERIAL: es el conjunto de las piezas de un jugador que existen en el tablero

en un momento determinado.

MAYORÍA: ventaja de uno o varios peones en un flanco.

MEDIO JUEGO: parte del juego que sigue a la apertura y dura desde la jugada 15 ó 20 hasta el final o cuando se cambian las damas.

MEMORIA: en especial visual y episódica. Se desarrolla con el ajedrez.

MONITOR: persona con la titulación adecuada que guía un aprendizaje, ajedrez en este caso.

MOVILIZAR: poner en marcha las piezas o los peones.

- O -

OBLIGADA: jugada que necesariamente debe ser contestada con una única forma.

OLIMPIADAS: refiriéndose al ajedrez, competición internacional por equipos nacionales que se realiza cada dos años.

OPOSICIÓN: en el final de peones, disposición en la que ambos reyes están separados por una casilla (separación vertical, horizontal o diagonal).

- P -

PARTIDA: juego o competencia entre dos personas.

PASILLO: mate que se hace cuando la última fila donde está el rey está desprotegida y con peones que impiden cualquier escape.

PEDAGOGÍA: ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

PEÓN: pieza de menor valor. Mueve derecho un paso o dos cuando empieza y come una en diagonal. Es la única que no puede retroceder y que come distinto a como mueve Hay ocho por bando y se colocan en la segunda fila delante de las piezas mayores.

PIEZA: ficha del ajedrez.

PLANILLA: hoja de papel en la que se anota la partida. Tiene 40 casilleros para las primeras 40 jugadas.

PSICOLOGÍA: ciencia que estudia los procesos mentales en las personas.

PREMATURO: ataque antes de tiempo, como cuando no ha acabado el desarrollo.

PROPUESTA: preguntarle al otro si desea empatar la partida.

- R -

REGLAS: aquello que ha de cumplirse para el adecuado desarrollo del juego.

RELOJ: mide el tiempo con dos cuadrantes, uno para cada jugador y un pulsador para apretarlo después de pensar cada jugada. Hoy se usan los relojes digitales.

REY: la pieza más importante, mueve como la dama pero un paso. Se coloca junto a la dama.

RINCÓN: casillas de las esquinas: a1, a8, h1 y h8.

RUSIA: país que más campeones tuvo en el mundo. Gana casi todo desde hace 60 años.

RUY LÓPEZ: "apertura española" y nombre del monje que la inventó hace 500 años.

- S -

SACRIFICIO: pérdida voluntaria de material, que se espera compensar en adelante.

SISTEMA: conjunto de jugadas que sirven para desarrollar un plan de apertura o medio juego.

STAUNTON: modelo estándar de fichas y tablero que se utiliza en los torneos y clases.

SUIZO: tipo de torneo en que juegan cada ronda los que tienen iguales puntos y no se eliminan los que pierden.

- T -

TABLAS: empate que puede ser por ahogado, acuerdo entre los dos jugadores o por otras cuestiones reglamentarias. Por ejemplo cuando se tiene caballo y rey contra un rey y no se puede dar mate con esas piezas.

TABLERO: lugar donde se juega al ajedrez. Tiene sesenta y cuatro casillas blancas y negras y es de forma es cuadrada.

TÁCTICA: sistema o método para conseguir o elaborar algo, se suele referir a la forma juego.

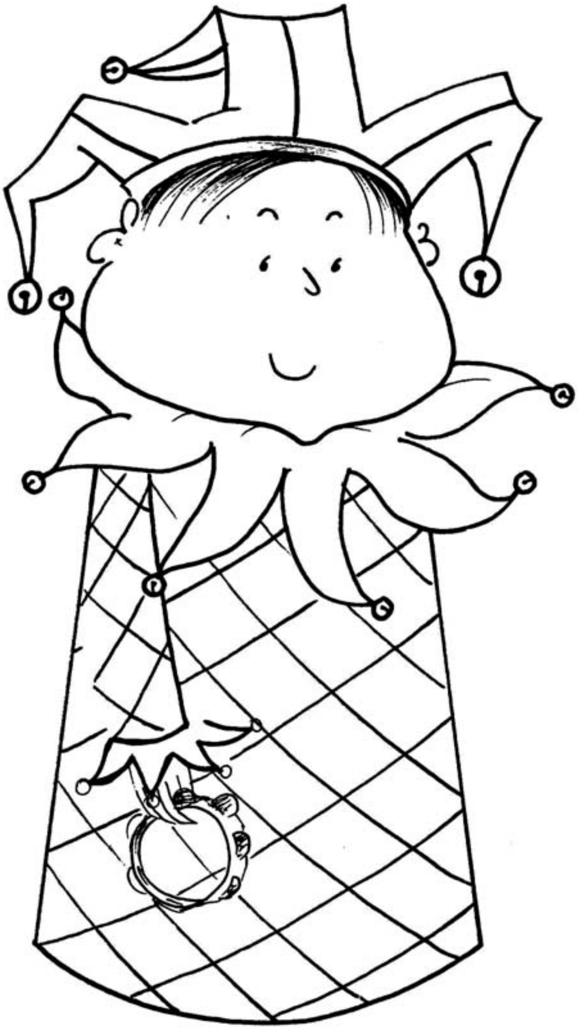
TÉCNICA: lo que hay que tener para saber manejar las distintas partes de la partida.

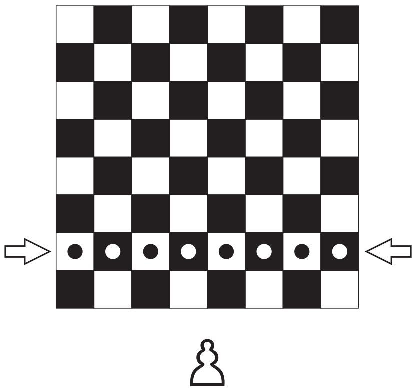
TORRE: pieza que mueve horizontal y vertical. Hay dos por bando y se colocan en las esquinas del tablero.

- V -

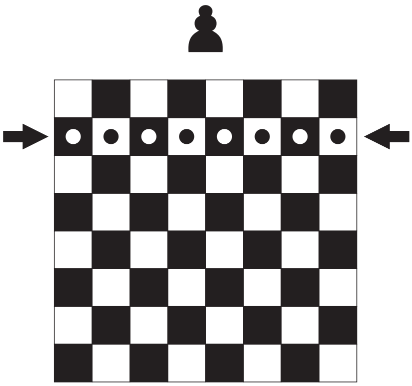
VALOR: lo que valen las piezas cuando se cambian o comparan con otras en el tablero para saber quien va ganando.

3) EL TABLERO Y LAS FICHAS





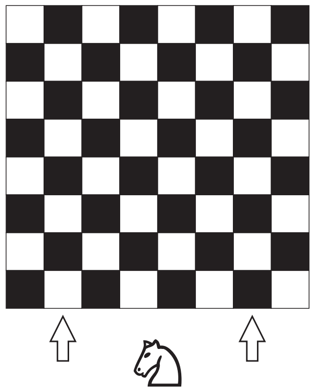
PEÓN BLANCO



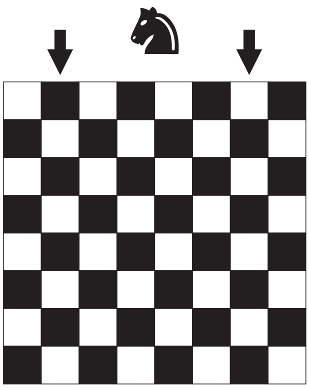


PEÓN NEGRO



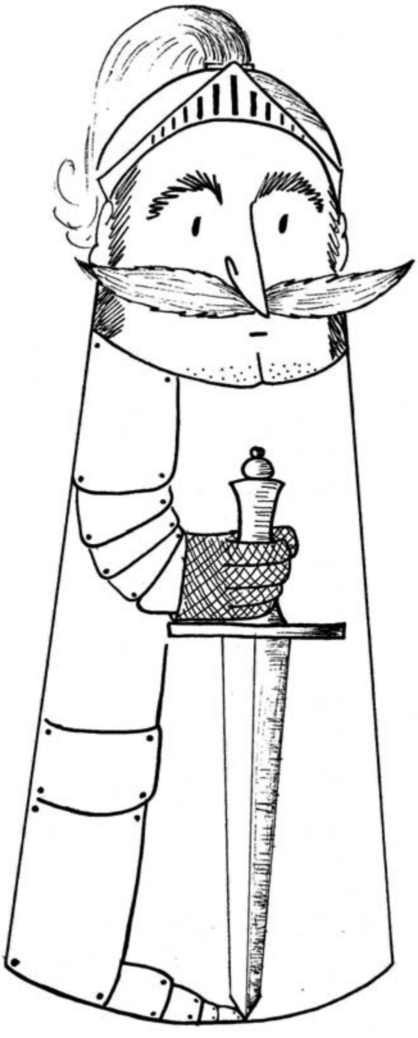


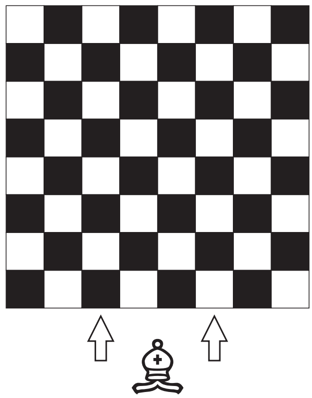
CABALLO BLANCO



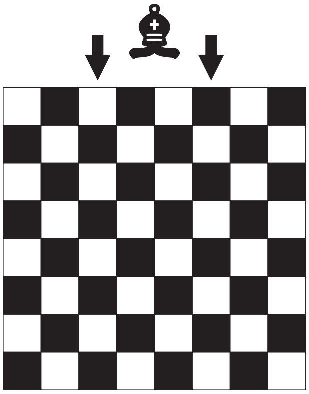


CABALLO NEGRO



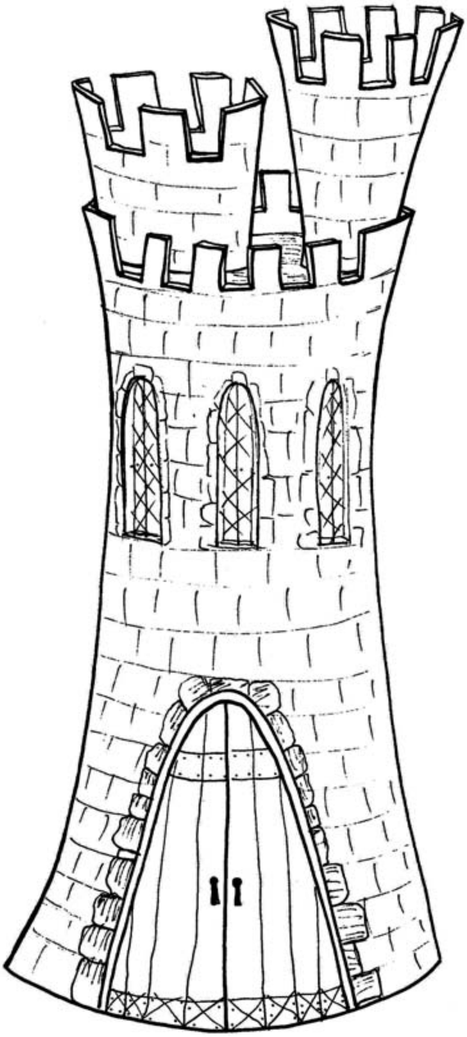


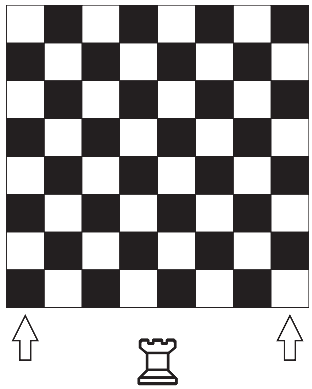
ALFIL BLANCO



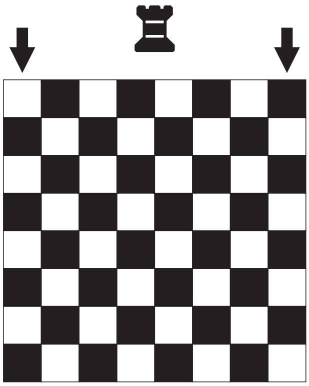


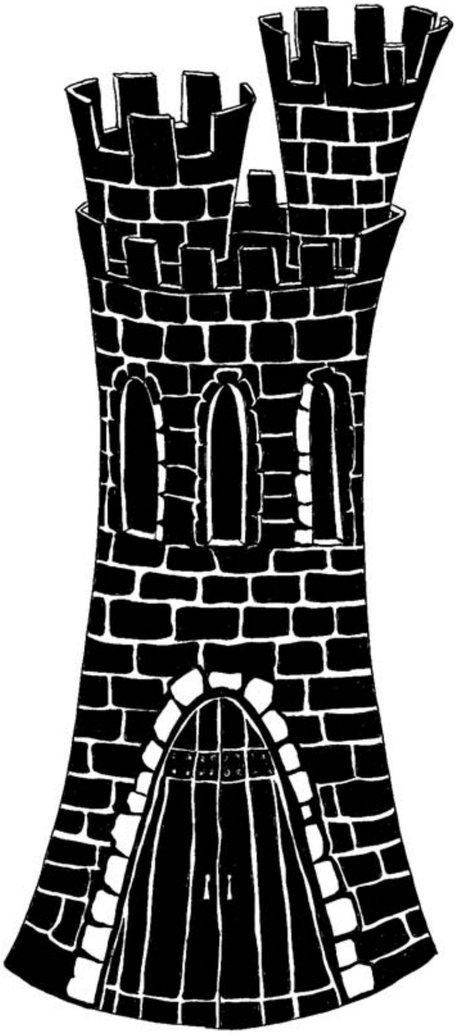
ALFIL NEGRO



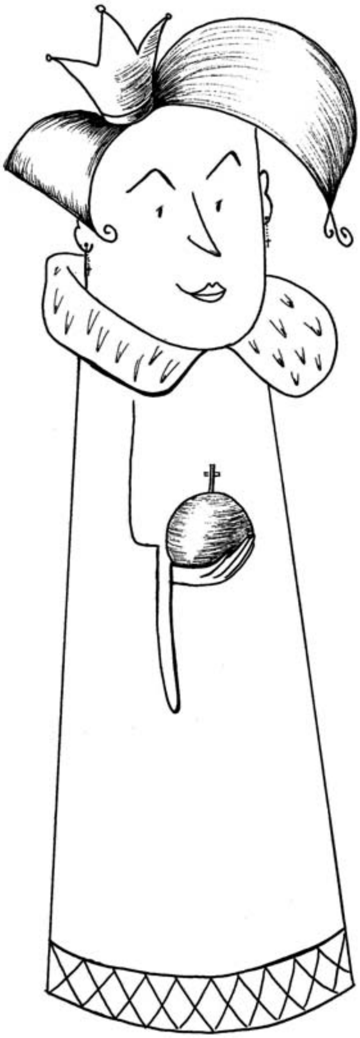


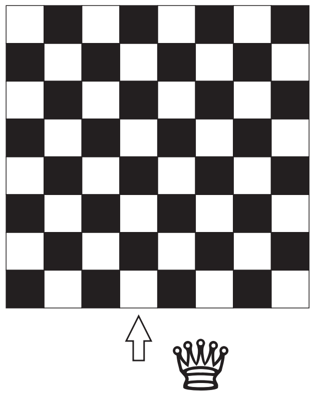
TORRE BLANCA



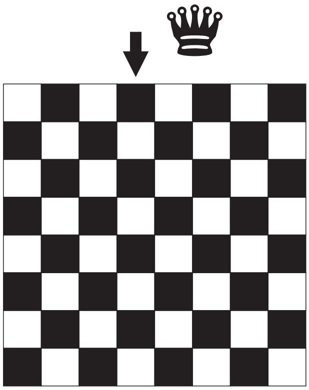


TORRE NEGRA



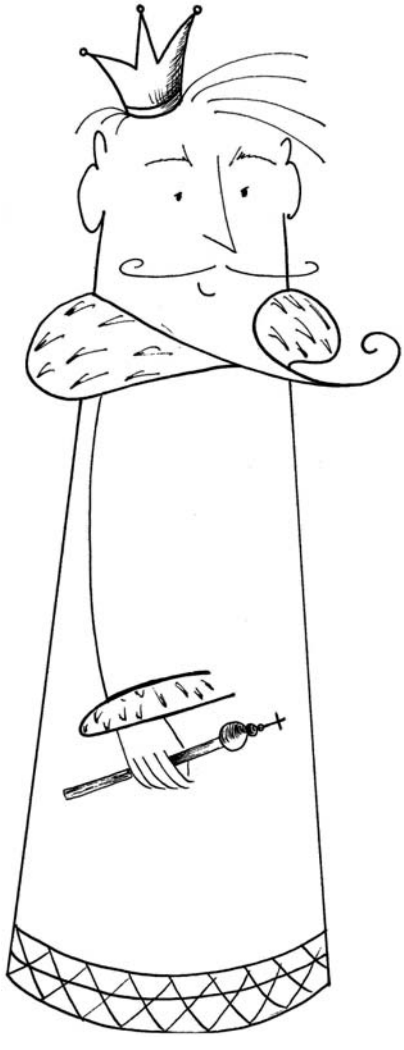


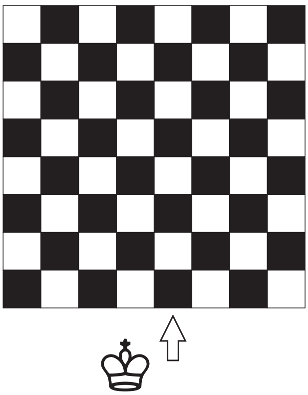
DAMA BLANCA



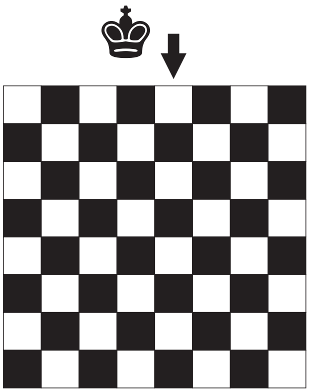


DAMA NEGRA



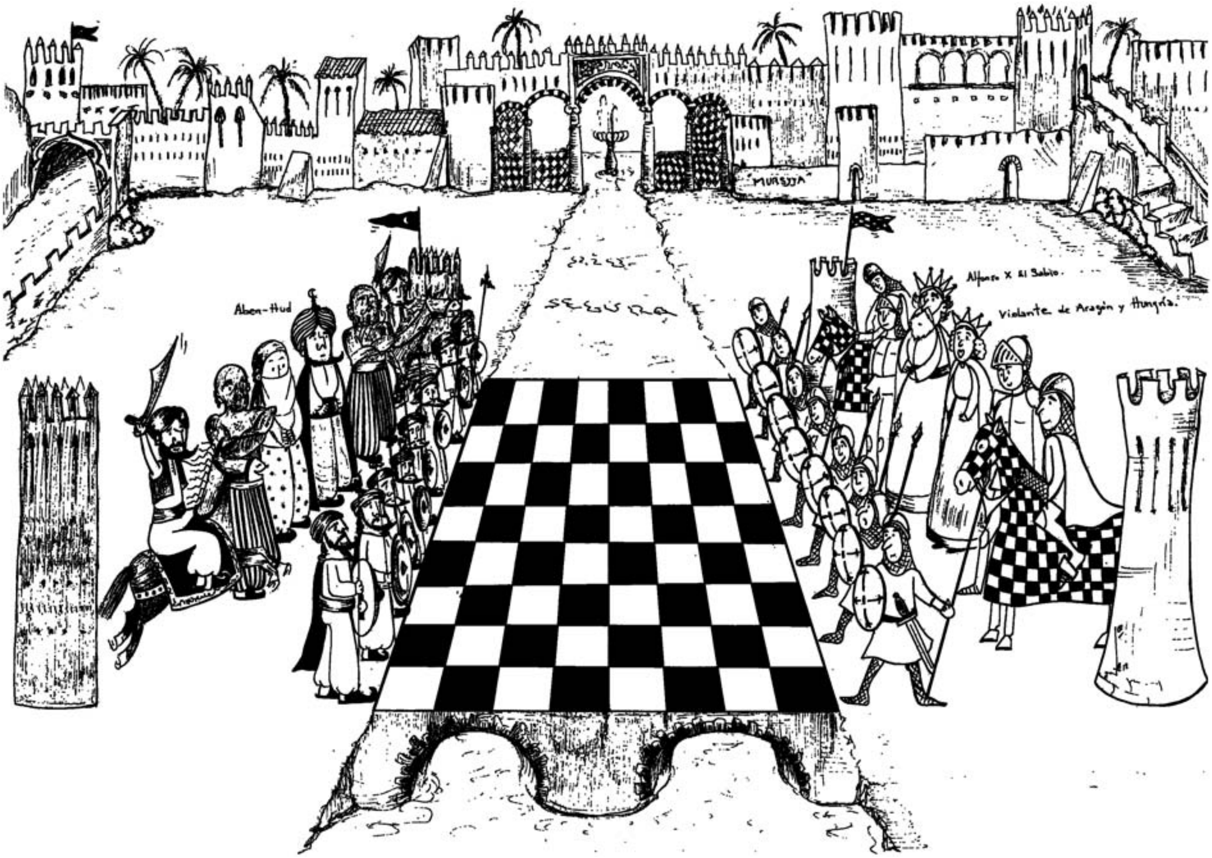


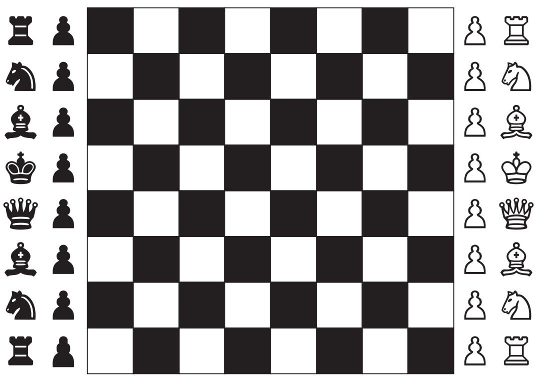
REY BLANCO





REY NEGRO





EL TABLERO Y LAS FICHAS

4) OTROS EJERCICIOS Y JUEGOS ÚTILES PARA EL AULA

• **“Come -Come “**

Se juega sobre el tablero de ajedrez, las piezas tienen las mismas ubicaciones y movimientos habituales.

- *Objetivo:* lograr quedarse sin piezas o sin movimientos, para lograr esto se van "regalando las piezas", si hay posibilidad de realizar una captura esta es obligatoria realizarla. Este juego permite agilizar la visión inmediata y la capacidad de abstracción en cálculos de variantes lineales.

• **“Ajedrez Progresivo”**

Cambian en este juego la cantidad de movimientos que realiza cada jugador. Ejemplo: El blanco realiza el primer movimiento y el negro responde con dos; a continuación el blanco realiza tres y el negro cuatro, y así sucesivamente. El juego termina cuando uno de los bandos realiza jaque mate. Los jaques son válidos y cuando se da uno, la secuencia de los movimientos queda interrumpida y se reanuda. El juego es muy interesante ya que desde la segunda movida puede haber posiciones de jaque mate.

- *Objetivos:* resolver en el juego problemas en el acto y poder estimular a nuestros alumnos a que los resuelvan. Reconocer el valor del desarrollo sobre el valor material.

• **“La defensa del tesoro”**

Se alcanzan posiciones predeterminadas en el tablero comiendo a fichas que

denominamos “tesoro”, es un juego muy sencillo y útil sobre todo con los más pequeños.

- *Objetivo:* observar y practicar la oposición normal, en diagonal y a la distancia.

• **“El pasa fichas”**

Este juego requiere idealmente cuatro tableros alineados contiguamente con dos equipos de cuatro jugadores cada uno. Siempre el jugador que tenemos a nuestro lado (que es de mi equipo) tendrá el color distinto al mío. Se inician las cuatro partidas de ajedrez simultáneamente pero cada jugador tiene la posibilidad de añadir en su bando fichas que el compañero de equipo ha comido al contrario conforme avanza el juego. Existen limitaciones como no situar fichas en lugares donde pueda dar jaque o coma directamente. Gana el equipo donde uno de los jugadores haga jaque mate el primero. Es una modalidad ajedrecística que gusta mucho a los niños.

- *Objetivo:* sobre todo dinamizar las clases de ajedrez rompiendo la monotonía que pueda aparecer ocasionalmente. Estimula el juego en equipo y mejora la concentración y atención en muchas posiciones del tablero.

• **“El Futbajedrez”**

Es un juego de exterior donde adaptamos e integramos dos deportes en uno. Es muy original y lo inventé hace unos años para satisfacer la necesidad que tienen, algunas veces los niños, el ímpetu físico y mental acumulado, es un ”desestresante” muy socorrido en algunas clases. Se asigna a cada niño por sorteo, por rotación o como premio, un rol de ficha de ajedrez el cual tendrá que asumir jugando un partido de fútbol. El rey sería el portero y sólo se moverá bajo la

portería, la dama tendrá libertad de juego sobre la pista deportiva, y el resto de fichas se desplazarán a modo de fichas de ajedrez; recto para la torre, diagonal para el alfil, en "ele" el caballo y un paso para el peón. Es muy divertido, y bien realizado ayuda mucho a la formación viso-espacial del niño.

- *Objetivos:* además de pasar un tiempo compartiendo un deporte de equipo como principal objetivo, ayuda a los alumnos a comprender los movimientos de cada ficha y la importancia sobre el "campo de juego".



El gran ajedrez para pequeños ajedrecistas

La presente obra principalmente va dirigida a educadores, maestros y todo aquel que trabaje desde el ámbito educativo con población infantil. Trata de ser una aportación útil que complemente el quehacer diario con el alumnado en el aula (ya sea del colegio o específicamente de clases de ajedrez). Existen muchos y muy buenos libros de ajedrez infantiles, pero el autor considera importante y un tanto novedosa su aportación con el presente libro, pues a través de su dilatada experiencia ofrece un método de trabajo y unas claves que son fundamentales en los primeros pasos del aprendizaje. Del mismo modo concibe este milenario juego como una poderosa herramienta que sirve a la educación para modelar la personalidad del niño/a y realzar, descubrir o afianzar capacidades intelectuales.

www.educarm.es/publicaciones

ISBN 978-84-695-3507-3

9 788469 535073

Región de Murcia